

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 30

PlayStation®

Magazín

PAVUČINOVÝ ZÁZRAK!

SPIDER-MAN

SEZNAMTE SE S KOMIKSOVÝM HRDINOU
V NAŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZII!

TOMB RAIDER 5

Příběh, úrovně, pohřeb. Odhalujeme nového Tomb
Raidera PLUS! Lara na PlayStation2

MEDAL OF HONOUR 2

Pokračování 3D akce z druhé světové války pod
drobněhledem - exkluzivní informace

WORLD TOURING CARS

Může být závodní hra lepší než GT2? ANO!

NHL 2001

První obrázky a informace o poslední
dílu hokejové série na PlayStation1.

RECENZE

SPIDER-MAN

TOTA: WORLD TOURING CARS

ALIEN RESURRECTION

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001

TERRACON

VIB RIBBON

RAYMAN 2

STAR TREK: INVASION

PARASITE EVE II

SILENT BOMBER

GRIND SESSION

A DALŠÍ

Cena 230,- Kč Říjen 2000



art
consulting
Smetanova 16
Praha 6, 162 00
9-771212-060007

■ SPYRO 3 A DALŠÍ CRASH ■ TONY HAWK'S 2 ■ DUKE NUKEM ■
NÁVOD NA IN COLD BLOOD ■ ALONE IN THE DARK 4 ■ FIFA 2001 ■
OPĚT METAL GEAR SOLID 2 ■ EVIL DEAD ■ SMACKDOWN! 2 ■



Mobilní
komunikace



Domácí
zábava



Kapesní
počítače



Fotáky



Hračky

T3

HRAČKY PRO MUŽE

**Novinky z říše techniky.
Všechno bude větší,
těžší a pomalejší.
Tomu přeci sami nevěříte...**



Plus: Hi-tech v medicíně.

**Nové číslo T3
vychází 7.září!**

www.t3.cz

PlayStation Magazin

Šéfredaktor:

Jan Modrák (jan@psmag.cz)

Produkce:

Farel D. Sparrow (fars@psconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Farel D. Sparrow, Štěpán Kopelný, Jiri Pešek,

David Douša, Jiri Zisk, Lukáš Kolář

Autorský doprovod: Duřich Hájman

Bratři doprovod: Martin Vojnograder

Japonský doprovod: Norioho Oobanawa

Překlad překladatelských materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslav Jirinec

Jazyková úprava:

Štěpán Vojnograder

Hotline PSM:

Lukáš Kolář - zodpovídal otázky ohledně hry
tel: 02/ 38 98 26 (po-úte 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresy redakce:

Oficiální český PlayStation Magazin

Smetanova 16

102 00 Praha 8

tel: 02/ 38 78 50 02/ 38 78 16

fax: 02/ 38 78 51

Grafická úprava a sazba:

Udávatel: Janek Černý (janc@psmag.cz)
Karel Hůlka, Pavel Řešal, Lukáš Lada, Jiri Jan

Udávatel:

Art Consulting s. r. o.

Smetanova 16

102 00 Praha 8

tel: 02/ 38 78 50 02/ 38 78 16

fax: 02/ 38 78 51

Výkonný ředitel:

Miroslav Dřevák (drev@psconsulting.cz)

Inzerce:

Udávatel inzerce: Jaroslav Kralich

David Douša

e-mail: inzerce@psconsulting.cz

Distribuce:

Udávatel distribuce: Lukáš Černý

e-mail: distribuce@psconsulting.cz

Produkce a předplatné:

Udávatel produkce: Jana Šafářová

Udávatel předplatné: Jana Křivá

Art Consulting s. r. o. dále vydává
časopisy:

**Film
score**

T3

Ovčák:

Janek s.r.o.

Titulek:

02 Smetanov 16

Náklad:

10 000 kusů

PSM na internetu:

www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:

200 Kč

Originální vydává:

Future Publishing
32 Monrovia St.
Beth, Somerset BA1 2BN
www.futurenet.com
Janek Šafář: Mike O'Brien
Karel Šafář: Mike O'Brien

**future
publishing**

úvodní slovo...



Říká se, že na velikosti
nezáleží. A zdá se, že to
platí i pro hry. V dlouhé
řadě velmi kvalitních her
tohoto čísla u nás na celé
čáře vyhrál Spider-Man.

Jasně, jsme tu všichni fandové komiksů, ale skutečný trumf téhle hry spočívá v intenzivní hrátelnosti. Hry jako Spider-Man a Metal Gear Solid dohrajete za deset hodin čistého času, a i když si odmyslíme různé druhy motivace k opakovanému hraní, je to doba dostatečná. Pokud si teď říkáte, "vám se to kecá, když za to neplatíte", ruku na srdce - Metal Gear jste nikdy nehráli.

Třihodinový film není nutně lepší než dvouhodinový. Jde o obsah. O příběh, napětí, atmosféru a zábavu. A stejné je to i ve hrách. Ne že bych snad měl něco proti dlouhým hrám, ale většina z nich má velmi řídký příběh a obrovské prázdné úrovně, jimiž dlouhé hodiny bloudíte. Hideo Kojima na toto téma prohlásil: „Přeběhnout kilometrový most se stovkou stejných soubojů je nuda. Přeběhnout stometrový most s deseti různými nepřáteli je daleko zábavnější.“ Hry Final Fantasy jsou jedny z mála titulů, které nabízí 80 hodin téměř nepřetržitě zábavy, ale pochybuji, že se do nich hráči dokážou ponořit tak jako do MGS.

Opravdový pařan si možná vezme dovolenou nebo dostane angínu, ale normální pracující či studující lidé mají vztah a třes i pár dalších koničků hrát takovou hru dva měsíce dvě hodiny denně. A pak už se o intenzitě a ponoření moc hovořit nedá. Buďte tedy možná trochu kontroverzní názor, ale rozhodně neodsuzují hru jen proto, že je krátká. Pokud má co nabídnout, rád za ni zaplatím.

Věřím ale, že až bude mít JEDNOU PlayStation Magazin více stran, ponoříte se do něj minimálně stejně jako teď. Tento měsíc máte důvodů celou řadu. Příští měsíc čekajte PŘEKVAPENÍ.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**



NA OBÁLCE



Spider - Man

Nejoblíbenější pavučinový hrdina se konečně ukázal i na PlayStation. A jaký je? Budete zírát.

050



Lara po smrti?

Co se stalo s Larou? Ať už to zjistíte, musíme jít oti tím za Tomb Raider V.

042



NHL 2001

Poslední hokejové NHL na PlayStation1. První informace a repliky.

010



Star Wars PS2

Jsou to Hvězdné války, ale ne tak, jak june je dosud ználo. StarWars: Starfighter mluví na PS2. A věřte, nebo ne, vypadá skvěle.

022



Obrození hororů

Bojíte se tem? Tak si přečtěte náš preview Alone In The Dark 4. Nejokřídřenější hry roku!

036



Návod na Colin 2.0

Cesta k vítězství v Colin McRae Rally 2.0 není snadná. Exkluzivní mapy, tipy a rady vám k němu pomohou.

080

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

**OBRAŤTE
LIST!**



strana **076**

Station na míru

PlayStation1 dostala nový kabát, ale proč nejít ještě dále?



strana **042**

Číslo pět žije?

Lara je mrtvá, ale její památka žije v Tomb Raider: Chronicles.

BLUEPRINTY

Ready 2 Rumble Round 2 **028**

Legenda boješná miska od Midway se vrací spolu s Michaellem Jacksonem a Shaq O'Nealem.

Evil Dead: Hail To The King **029**

Staršímu klasickému hororů od Sierra Raining se konečně dostává odpovídající pozornosti na poli počítačových her. Konec vytrvalosti hříšník, teď přichází oficiální hra. Držte Ashovi palce.



PREPLAY

Tony Hawk's Pro Skater 2 **034**

Veleblíbená série extrémního sportu se za pár týdnů počká pokračování. Přecházejte si, jaké bude.

Alone In The Dark 4 **036**

Resident Evil 3 se asi třese, je tu nový aspirant na trůn hororových her. Ba co víc, tentěže na to jde úplně jinak. Tma. Užasnutí.

Team Buddies **039**

Neuvěřitelně vtipná logická strategie s ternárními zplavky i s praprosným slonem. Objevte jej tajemně.

Duke Nukem: Land Of The Babes **040**

Duke je po porážce vrací na PlayStation. Dám a pérové, přivítejte nekulturního záchránce světla!

36 ALONE IN THE DARK 4



TÉMATA

Medal Of Honour Underground **030**

Tentéž jsme se vplížili do sídla EA v San Franciscu a vyšťourali info o Medal Of Honour 2.

Station na míru **076**

Zatímco Sony díky PS one změnila tvář PlayStation, my jdeme ještě dále. Možná je ten pravý čas pro čtyřhrý marketing a konzolu pro každého.

Číslo pět žije? **042**

Už mnohokrát jsme viděli hrdinu zemřít a pak se vrátit v pokračování. Tentokrát je ale smrt definitivní. Přesto Core Design a Eidos vymysleli příběh pro pátý díl. A jak?



"Lařina rodina a přátelé ji uložili k věčnému spánku."

TOMB RAIDER:
CHRONICLES
STRANA 042



TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY
BUDUCNOSTI.

SLAVNÉ KŮŽE

- ⊕ Transplantace kůže
- ⊕ Co avatár, to hvězda
- ⊕ Uybete si dobrodružství
- ⊕ Zachraňte si kůži, ve hře

A žrovna když jsme si mysleli, že nás PS2 nemůže už ničím překvapit.

Pamatujete si ještě na svůj první maskární ples? Vešli jste do místního krámků s maskami a začali vybírat. Jako středověký rytíř, kosmonaut nebo kouzelník jste pak vykouzili zadními dveřmi vstříc nějakému tajemnému podivuhodnému dobrodružství.

Mělo to takové zvláštní kouzlo, vidíte. A teď si představte, že byste se mohli očlounout třeba v Egyptě a pohrávat si s koly Lary Croft nebo si zažertovat s Barretem a gangem ve *Final Fantasy VII*. A nebo se rovnou stát Solid Snakem v *Metal Gear Solid*.

Díky skvělým novým technologiickým vynálezům společnosti zvané AvatarMe! to není zas až tak neuskutečnitelné - jak nážorné ukazuje naše redaktorka Cat v *Quake III Arena*. Ale jak se sakra dostala dovnitř samotné hry? Rychlý výlet do londýnského Millenium Dome, několik vteřin ve speciálním fotostánku v Talk Zone a převratný nový software, to je vše, co potřebujete pro vytvoření souboru zvaného avatár - vašeho vlastního 3D obrazu, který je připraven pro vstup do počítačové hry.

Umístí fotostánku vás čeká dvakrát zaběh na čtyř různých úhlů. Jeden ze záběrů je obrysový záznam a vytvoří siluetu, druhý je vyveden v plné barvě. Záběry siluety se přiloží k obecné šablóně, která je pak přizpůsobena tak, aby odpovídala vaší postavě. Barevný záběr slouží k vytvoření textur na šablóně. A výsledek? Naprosto realistický 3D model vašeho těla, připravený na výlet na obrazovku.

To znamená, že se stejně jako v onom krámků s maskami můžete obléct jako kterákoliv postava, dojít se vyfotit do onoho stánku a pak vzhůru do hry. Řekneme, že to bude *EURO 2000* - oblečte se do reprezentačního dresu s jednadvácítkou a zkuste napravit chybu za Gabriela. A nebo se raději převlečte za Henryho a netrefte se do branky, to bude snadnější. Dokonce si i můžete useknout ruce a nohy a zabrat místo Raymanovi. Hm, nebo možná ne. V současné době mohou „avatárové“ soubory používat jen



V budoucnu najdete avatárový stánek v každé arkádě. Tedy pokud budou arkády v budoucnu existovat.

uživatelé PC v určitých hrách, jako je *Quake III Arena* a *The Sims*. Uvážíme-li, kolik PC her je později vydáno i na PlayStation2, je jen otázkou času, kdy si budeme i my moci nahrávat avatárové soubory na paměťové karty PS2. Pak vám postačí připojit se přes vaši konzolu na Internet a předtím, než si nahrajete hru, si stáhnout předem připravený avatár. Vezmeme-li v úvahu síťové možnosti PlayStation2, je docela snadné si představit, jak vás po Raccoon City loni zombici, vytvoření z avatárů vašich nejpřátel. A co víc, právě ti přátelé je také budou řídit.

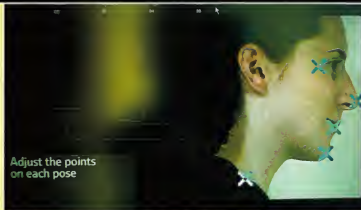
Momentálně je jediným místem, kde se můžete převléci do cizí kůže jen Millenium Dome ve Velké Británii, ale AvatarMe! pracují na vytvoření přenosného stánku, který by byl schopen vyprodukovat 30 avatárů za hodinu. Nakonec by měly dosáhnout velikosti stánků na pasové fotky. V ne tak vzdálené budoucnosti budete tedy moci vzít svou PS2, zaběhnout k místnímu arkádovému PDA (Personal Digital Assistant), vytvořit si svůj avatár, natáhnout ho do arkádové hry, hrát a uložit nejvyšší dosažené skóre, pak předat informace, avatár a všechno zpátky PDA a jít domů pokračovat v hře on-line.

Příští stanice tajemný holo-oblek ve *Star Treku*. Co nás probíhá ještě čeká? ■

Fotografie: Ken van der Meer



Chanon se připravuje
na *Shogun*. Tak mě ověř, Franto.



Comm. link active

Díky softwaru, který dokáže přeměnit text v mluvené slovo, jsou avatary předurčeny k tomu, aby otevřely svět mluvících e-mailů. Funguje to následovně: vide počítač přijme ne znanam, je přišel nový mail, odkliknete tedy jeho otevření a objeví se avatar vašeho přítele z Tokyo a začne vám v reálném čase číst e-mail. Něco jako princezna Leia na začátku *Star Wars*. Plánuje se také pranos avatárů (resp. obličejů) na mobily a PDA. Dostanete textovku, otevřete si schránku a na displeji se objeví obličej člověka, který vám ji poslal. A časem budou moct zprávu i přeložit. Tak co mi poví, Franto.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

RÁNA K RÁNĚ

WWF SmackDown! má následníka - a vypadá skvěle. Nejnovější detaily přivede zde.

Strana 011



ZRCÁTKO, BLINKR

Martin Edmondson, muž který stojí za sérií Drive, hovoří o otáčkách, nájezdech a PlayStation2.

Strana 012



PSM
EKLUZIVNĚ!

PŘÍVED KAMARÁDA

Náš známý Crash Bandicoot se vrací a pořádá party. Screenshots a informace o Crash Bash.

Strana 015



ULTIMÁTNÍ BOJ

Zápasení se změnilo v násilí. Tedy alespoň v Ultimate Fighting Championship.

Strana 011



PLUS!

NHL 2001 SE BLÍŽÍ. POSLEDNÍ NOVINKY Z JAPONSKA. UPDATE FIFA, POHRAJTE SI ZNOVU S DRÁČKEM VE SPYRO 3. DALŠÍ FORMULE 1, KISS PINBALL.

**“PlayStation2 nebude
v prodeji od 26. října,
ale až 24. listopadu.”**



PLAYSTATION2

VDÁNÍ PLAYSTATION2 ODLOŽENO

PŘEKVAPIVĚ OZNÁMENÍ SONY

Zatímco konkrétní informace o ceně a prodeji PlayStation2 v České republice stále nemáme (víc snad příští měsíc), evropské sídlo Sony ve Velké Británii oznámilo radikální změnu. PlayStation2 nebude v prodeji od 26. října jako ve Spojených státech, ale až o měsíc později, 24. listopadu.

Hlavním důvodem je samozřejmě obava z obrovského zájmu, který by Sony vzhledem ke stále omezené produkci v původním termínu nedokázala uspokojit. Původně se pro Velkou Británii uvažovalo o předob-

jednávkovém způsobu prodeje, ale poté se z výroby dostatečného počtu konzol byl zřejmě vážnější, než se čekalo, a nakonec se tedy všichni dočkají až koncem listopadu.

Současně s touto smutnou zprávou byla oznámena cena konzoly. Britští hráči musí našetřit 299 liber (podle aktuálního kursu cca 17.400,- Kč). v Německu bude stát 869 marek (cca 15.730,- Kč) a Francouzi budou chudší o 2990 franků (16.140,- Kč). Cena ve Velké Británii je tedy jasně nejvyšší, ale to nás nemusí příliš znervózňovat, neboť tradice říká, že se cena v České republice odvíjí spi-

že od Německa, byť je u ní třeba počítat s o něco vyšším daňovým zatížením.

Mezitím byl v Japonsku s úspěchem uveden do prodeje nástupce současně PlayStation s názvem PS one. Ve Spojených státech bude v prodeji v druhé polovině září a hovoří se o 599, což je i tamní cena současně PlayStation. Dá se tedy očekávat, že i evropská cena bude stejná jako cena PlayStation. Datum uvedení do prodeje zatím není známo, to vše a ještě mnohem více se doufáme dozvíme příští měsíc. ■



Pravděpodobně poslední verze NHL od Electronic Arts pro PlayStation1 se na trhu objeví za pár týdnů a vy si budete moci zahrát se novým týmem Columbus Blue Jackets a Minnesota Wild.

NHL 2001

VICHNAR STRIKES BACK

MOŽNÁ POSLEDNÍ HOKEJ NA PLAYSTATION1

Jako každý rok i letos v říjnu vyjde Electronic Arts NHL. Tentokrát to bude pravděpodobně naposled, a i když jsou vířící náhody z verze pro PlayStation2, i PlayStationi se dočká edice 2001 s novými volbami a opravami.

Stejně jako vloni bude i letos úvodní komentář české verze namířovat Petr Vichnar a stejně jako vloni bude menu v celé hře opatřeno českým textem. Na americké krabici bude zářit Owen Nolan ze San Jose Sharks, na české se pravděpodobně opět objeví nějaký český hokejista, ale to není až tak podstatné.

Podstatné jsou novinky a změny. Tou největší jsou samozřejmě aktualizované soupisky s novými týmy. Vedle týmu Columbus Blue Jackets a Minnesota Wild dojde

i na mezinárodní scéně, kde bude hned 20 týmů včetně nové Litvy a Ukrajiny. Grafika asi na první pohled o moc lepší nebude, ale byla vylepšena fyzika a autoli si pořádně vyhráli s motion capture a přidali spoustu animací; takže by měl být pohyb hráčů podstatně realističtější a měli by dělat daleko více pohybů, tak jako ve skutečnosti. Velmi důležitá je u hokeje i rychlost (zpomalení v podstatě zničí jinak zábavnou NHL99) a tady zlepšíme určitě poznamene - celý grafický engine byl optimalizován a hra poběží velmi rychle nejen ve srovnání s předchozími díly, ale i s konkurenčními hrami na PlayStation.

Ovládání se příliš nezměnilo, v režimech také žádné velké novinky nejsou, a tak je nejzajímavějším přínosem tzv. "moment

um meter", který napovídá o vašich šancích na úspěch v daném zápase. Je stanoven mj. podle zranění hvězd, úspěchu v předchozích zápasech (včetně vstřelení rozhodujících gólů a gólů v oslabení či přesilovce) apod.

Celkové bude NHL 2001 dost podobné svernu předchůdci. Poměrně-li trochu vylepšenou AI a optimalizovanou grafiku a nový komentář, hlavní změnou jsou tradičně soupisky. Jak se hra bude hrát, se dozvíte možná už za měsíc. ■



UNDER COVER

ARABSKÉ BOJE
Aladdin od Disneye posílá svou přítomnost novou 3D adventuru, které by se na PlayStation mohl objevit už v říjnu. Aladdin in Nasira's Revenge od vývojářského týmu Disney vyjde 3D. Vy budete navigovat Aladdina, jeho opíku Abu a princezu Jasminu serií úrovní, v nichž budou sronit lavle, řešit se hlavolamy, lezát plošiny, ležat na koberech a jezdit na velbludech.

ZACHRÁNCE

JAPONSKÁ
Podle prohlášení japonské finanční firmy DIGS se očekává, že hra Dragon Quest VII od Enixu velmi pozitivně ovlivní japonskou ekonomiku. Předpokládá se, že hra prodá 3,8 milionu kopií a překoná tak nedávno vydanou Final Fantasy IX od Square, která je stále pod hranicí 3 milionů prodaných kusů. Enix si svým úspěchem evidentně jist, protože již před pár měsíci spustil velmi nákladnou TV kampaň. Hra vyšla v Japonsku 26. srpna.



UEFA Stryker 2001 by mělo vyjít v říjnu.

OPRAVDU UEFA?

Na konci října se planuje playstationové vydání UEFA Stryker 2001, což je update fotbalového titulu od Infogrames, který se pro město pochobit spoustu nových prvků, k nimž patří třeba aktivní diváci, kteří předvádějí mezikole vlny, když domácí tým vede, nebo odcházejí před koncem zápasu, když se mu nedáří. UEFA Stryker 2001 také předvede nový přístup ke zraněním - když hráče někdo nakopne, nejen že se sníží jeho výkonnost, ale dokonce uvidíte, jak na hřišti kulhá. Stejně jako u předchozího dílu UEFA Stryker se bude hra specializovat spíše než na národní ne evropské soutěže, v nichž se do boju zapojí 146 klubů z různých týmů, jak se budou oběhovat na více než 20 stadionech. Nebude chybět NBA Siro, Old Trafford nebo San Camp.

INFO 0 007

BOND JAK MÁ BÝT

THE WORLD IS NOT ENOUGH DOVÁDÍ PLAYSTATION1 AŽ NA SAMOU HRANICI

Electronic Arts vydá svůj bondovský titul *The World Is Not Enough* pro PlayStation1 až v listopadu, ale už teď to vypadá na pěknou bombu.

Graficky hra usluje o víc než ostatní playstationové tituly podobného zaměření a naprosto dokonale zachycuje nejslavnější scény z filmu, včetně brilantních helikopter nad to-várnou na kaviárě či podzemní chodby protijaderného bunkru.

Zakřivené plochy, skvěle detailně propracované kresby - tohle je prostě hra, která PlayStation1 posune zase o kousí-

ček dál. A dokonce i když titul vyvíjí firma Black Ops, autoři pěkně zpacakné *Tomorrow Never Dies* (PSM22 5/10), tým se prý z minulých chyb poučil a podle vlastního doznání i z tohoto důvodu požádá o delší lůžku na dokončení.

Již příští měsíc se můžete těšit na obrovský článek, který doprovodí informace o dalším bondovském titulu ze stáje Electronic Arts - *007 Racing*. To není jen tak nějaká doplňková atrakce, nýbrž zbrusu nová závodní hra z dílny autorů řady *Need For Speed*. Až příští měsíc dorazí do naší redakce, jistě vás pozveme na návštěvu. ■



Jsou zde všechny skvělé scény z filmu a vyojází do Black Ops doufají, že TWINE bude vydaná návratem pana Bonda na PlayStation.

FIFA 2001

KONEC SE BLÍŽÍ

HORKÁ BOMBA OD EA VISÍ VE VZDUCHU

Elší se konec jedné éry. Po pěti letech udělá FIFA 2001 tečku za nejprodávanější řadou her pro PlayStation. Stejně jako všichni velcí hráči, i FIFA měla své slabé a silné stránky, nicméně EA udělá vše pro to, aby se i kariérou rozloučila v tom nejlepším světle.

"FIFA 2001 bude nejlepší hrou na PlayStation", rozplývá se Andy Abramowski, člověk, jenž je za úspěch titulu nejvíce zodpovědný. Za tímto účelem u EA předělali AI, hráči jsou teď "o něco rychlejší" a byla vylepšena i hratelnost jako taková.

Těšit se tedy můžeme na tradiční grafickou předělávku, tentokrát budou vidět i loga sponzorů na dresch



Ano, mají za to, že už je konec. FIFA měla do simulatorského nebe, nicméně ještě předtím se rozloučí titulem FIFA 2001, jímž by se stejně jako předchozí bestsellery také FIFA má na trhu objevit před Vánocemi.

(jste zvědaví na Arsenal a Dreamcast). Důležitější ovšem je to - jak Andy neopomene připomenout - že EA "pracovala na vylepšení standardních situací a příhrávek".

Skvělé klíčky a finity, tolik charakteristické pro minulé verze, budou v nové hře zmíněny vylepšeními

obranými zákroky, což by podle názoru EA mělo přispět k větší napjatosti v režimu pro dva hráče.

I po pěti letech od původního titulu se nicméně FIFA nemohla nikterak radikálně vzdálit od předchozích dílů, a to kvůli hardwareovým omezením původního PlayStationu.

Nicméně jak nám Abramowski rozradil: Je to možná konec playstationové řady FIFA, ale rozloučí se s vámi spoustou zajímavých novinček a zbrusu novým tréninkovým režimem. Hra tak bude před svým odchodem do důchodu výrazně obohacena. ■

UNDER COVER

AEROLINKY PŘISTÁVAJÍ

Firma Papa Tango, autor leteckých simulátorů, oznámila, že kaviárka anelouzu i leteckými společnostmi Virgin, Go, British Airways a American Atlantic, které by se už měly objevit v jejích nových hručkách. Z těchto titulů se na PlayStation jako první objeví *Fly British Airways*, přičemž nepočítají zanedbanou potěhu bude následovat *Fly Virgin* (který bude levnější a bude mít hezčí suvenýry), po něm *Fly Go* (což bude nicheroposkový titul a nedostanete zde žádnou svatku). Divný.

TO JE PROSTĚ ČABLOCE

Příští hrou zalozenou na filmu, která jde z produkčního písku u Disneyho, je titul *102 Dalmatians: Puppies To The Rescue*. Na sledování dělu, jakožto premiéry se už brzy dočkáme. Cruella De Vil byla právě propuštěna z vězení, načít se okamžitě vrátila ke svým zločineckým praktikám, unesla 101 štěňat dalmatínů a telefonicky se spojila s Alexandrem McQueenem. Vy hrajte v roli štěňáčka číslo 102 a musíte proplavat, proklíkávat, propalovat se celkem 10 úrovněmi nabírnými, ale s odevládáním se na rozmanitých místech Londýna - zvon Big Ben, dům De Vilových, Piccadilly Circus apod. Je to Dalmatians by měla vyjít koncem roku, ale štetáčko - to mějte na paměti: je na celý život, ne pouze na Vánoce.



Gamesarechapp nahází - hřídky co? No přece lenné hry.

ŠETŘÍ PENÍZE

I NOHY
Přelín v Anglii to mají v pohodě - právě se totiž objevila speciální internetová stránka Gamesarechapp (www.gamesarechapp.co.uk), kde lze nakoupit hry, přičemž z cen všech nabízených titulů je pod 15 liber (Kč 900,-). Gamesarechapp byla vytvořena pro ty lidi, kteří rádi hrají počítačové hry, ale nechťají za ně platit majlant, říká Richard Shaw z této firmy. Vzhledem k nícké ceně je jasné, že výběr sestává hlavně ze starších titulů a pochopitelně i standardních platňových vydání. Mezi nejvýraznější titulky patří *Metal Gear Solid* za 11,99 liber a úctyhodné PGA 96 za 6,99 liber.

NOVA BOJOVKA

JDE DO TUHÉHO

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP SE BLÍŽÍ

Po obrovském komerčním úspěchu *WWE Smack-Down* ve nasvědčuje tomu, že obliba bojových her opět vzrůstá. Ostatně nedávno Crave oznámila, že na PlayStation uvede *Ultima Fighting Championship*.

Tento nejnovější bojový titul je založen na stejnojmenných sobových mužích proti mužům. Soutěže nemají dovoleno kousat, uťoučit na klouby či citlivá místa, jinak ovšem mohou k přemožení svého soupeře používat jakékoliv bojové či boxer-ské techniky. Ve hře si hráči mohou vybírat jedné z 34 bojových stylů, včetně jiu-jitsu, kick-boxu či wrestlingu.

V průběhu hry si můžou vybírat až z 22 postav skutečných hráčů a půjde o jednu z nejkravnějších bojových her v historii, neboť je tato soutěž slavná pro svou brutálnost a jen málo bojovníků přežije kariéru bez následků. Hra bude vydána krátce před Vánoci. ■



Boje v kleci, to je realita UFC. Na rozdíl od komediálního *WWE* a podobných záležitostí je tohle opravdový bojový sport, což ale nikterak neznamená, že hra nebude plná humorných scén.



WRESTLINGOVÁ HRA

MILOVNÍCI LYKRY

DO RINGU VSTUPUJE *WWE SMACKDOWN! 2*

W*WWE Smack Down* od THQ patří k nejúspěšnějším zápasnickým hrám v historii. Prodej přesáhl 250 000 kusů, což dokazuje neobyčejnou popularitu tohoto "sportu". Pokračování tedy bylo jen otázkou času. A už je to tady, *WWE SmackDown! 2*.

Know Your Role je na cestě a vypadá, že bude ještě lepší... Nová hra se může pochlubit 50 zápasníky, novými režimy - jako Tornado Tag Team - a nové předělanou volbou Create-A-Wrestler. Ve hře nebude chybět ani proslulý Ladder Match, kde zápasníci lezou po žebříkách, aby se dostali k odměně zavěšené nahore, a nebo se jimi navzájem mlátí. V *Know Your Role* se také můžete potloukat po nových mimoringových oblastech. Pokochejte se záběry z *WWE Entertainment Complex*, rozmlatle místnost pro VIPky, vybijte si vztek na parkovišti nebo si začněte přestřelku s jidly v newyorské restauraci.

Přivrtenci kombat určitě rádi uslyší, že nová hra s sebou přináší spoustu čerstvých speciálních pohybů a chvatů, rozšířila se především škála pohybů a na jednoho, při němž se mohou dva zápasníci spojit proti třetímu. Těšit se můžete i na hromadu updatů kolem super rychlých chvatů, díky nimž byla první *Smack Down* tak zábavná. THQ plánují vydání na březem 2001. Více příští měsíc. ■



Původní *SmackDown* prodala více než 250 000 kopií a již výprodala větší sérii Platinum. Jste-li fanoušek, přikloňte se?

"Vybijte si zlost na parkovišti nebo v restauraci."

DVD
VIDEO

„KINO VE VAŠÍ TELEVIZI“

MIIB

MUŽI V ČERNÉM

MEN IN BLACK

TO NEJLEPŠÍ, CO
BYLO KDY NA
DVD UVEDENO



DVD BONUS

Nové a rozšířené scény
Porovnání se Storyboardem
Původní obsazení
Nový dokument: Přeměny MUŽI V ČERNÉM
DVD-Ram & Web linky
Videoklip: Will Smith & Mikey
Dopis Barry Sonnenfelda
Postřehy z natáčení
Filmová upoutávka
Profilu členů filmového štábu
Interaktivní animované menu
Přímá volba scén s upoutávkami
Dubing: anglický, francouzský
Titulky: české, anglické, francouzské



www.bonton.cz

CCV, Kominkův 5, 110 00 Praha 1,
tel.: 02/22082400, fax: 02/22082402,
e-mail: ccv.distribuce@bonton.cz



UNDER COVER

POLIS MI.

Vzpomínáte si na čtveřici rockerů Kiss a vytane vám na jazyk, kterých se by nemohly spytat ani za vyložené řeznické. Ale pinball? Je pravda, že byla v 70. letech "hradsmí" jedné třetiny, to je ani tak všechno. Ted na PlayStation směřuje hra Kiss Pinball, která by měla dorazit v září. Ye hře najdete dva stoly v prostředí jako z Netherworld, v němž se v nadpozemských pódích proměňují členové kapely, a Last Stop: Hell připomíná přípravu v pozadí a scéna je zaplavena okázalostí, která doprovázela koncerty Kiss. Tohle všechno je ale třeba vidět skrze filter pinballu, takže se můžete těšit na multi-bally, spinne-ry, rampy, videoreclamy a flippe-ry. Jedná se ale o pinballovou hru rockové skupiny. Kdo říká, že je postmodernismus mrtvý?



Rogue Spear, následov-
ní Rainbow Six se musí pochli-
bit novým AI.

VÁCLAV HAVEL

VE HŘE

Red Storm uvidíte na PlaySta-
tion Rogue Spear, pokračování
Rainbow Six, a hledající se, že
bylo spatřit AI pívních hří-
ků předkládáno. Najdete tu 16
misí pro jednoho hráče - jedna
z nich se odehrává v Metropolit-
ní policii New Yorku a její cíl
je dopravním letadla - a dvou vy-
tvořených speciálních pro
multiplayer. Protiteroristický
tým získal jednoho nového člena
a nyní se tu setkává se 46 posta-
vami, jednou a není je český
prezident. A co je nejlepší, Rogue
Spear je vyhověn rozsáhlým ar-
zenálem zbraní a rozmanitým ar-
zenálem pro vaše jednotky.

LÉTÁJÍCÍ
SUPERMUŽ

Titus se připravuje vypustit plátní
proutě se všemi pověstnými
kapsami do úzký oděného.
Hraje zaháleného Supermana.
Stihají, že to bude plně 3D akční
adventure, v ní může muž a oce-
lit pouzít k plnění dobových
ukálek jak hole ruky, tak i nadlidi-
ské schopnosti. Jste je reange-
nové vidění, mrazící dech a tepelné
papírsek. Lex Luthor je (přirozeně)
nativně a rozhodnuté polapit
světla zrci této Supermana pro-
duktu z Kryptonitu. Supermana
čeká om sakerných zápletek,
a tak bude mít plně ruce práce.



Za hry Driver a Driver 2 vědíme tomu, že Martin Edmondson
chodil v datství na závody destruction derby a ruinařov rodiný
rozpočet nadměrnou spotřebou zubních past.

INTERVIEW

MARTIN EDMONDSON

NAVŠTÍVILI JSME MUŽE, KTERÝ SE SKRYVÁ
ZA KOLY DRIVER 2

Martin Edmondson je
šťastný muž. Je výkon-
ným ředitelem Reflec-
tions, kteří právě pro-
dali dostatečné množství kopií
Driver na to, aby se tato hra do-
stala do série Platinum, a její po-
kračování vypadá každým dnem
lépe. PSM se zastavil v newcas-
tleském hlavním stanu Reflec-
tions.

PSM: Proč ta posedlost ničněním aut?

ME: Když mi bylo asi tak sedm,
chodil jsem se svým otcem
a bratrem na závody destruction
derby. Auta se mohla srážet a na
konci takového derby z nich byly

čoudící vraky. Chodil jsem pak
po trati, sedl si a studoval je.

PSM: Co jste hledal?

ME: Prohlížel jsem si, jak je zohy-
baný plech a jak se posunul celý
motor. Pak přišly filmy a seriály ja-
ko Bullit. The Driver, Smoke and
The Bandit a Dukes Of Hazard. Du-
kes Of Hazard jsem nevynechal
ani jediný týden. Když přišlo VH5,
mohl jsem si je nahrávat a pak
jsem si poslušl bouřácky nebo onu
pasáž, kde General Lee přistává.

Když jsem byl ještě mladší a zubní
pasty se prodávaly v kovových tu-
bách, chodila maminka na měsíční
nákupy. Vždycky se vrátila s 20 tu-
bami a já si je vyndal z papírových

"Je to fascinace zpracovat
detail tak, aby vypadal
skutečně - to lidé ocení."



je to fascinace zpracovat detail
tak, aby vypadal skutečně - to li-
de ocení. Jediným příkladem jsou
nabojnice, odrážející se v Driveru
od aut - proč jsme nad tím strávi-
li dva týdny? Lidé si pak ale všim-
li, že stejně jako v Star Wars a
Hutch odletují nabojnice. Prostě
to je ve hře potřeba.

PSM: Které další hry se mohou po-
chlubit stejnou pozorností k detai-
lu?

ME: Některé hry mají pořádně
jemně ovládané, jako třeba Colin
McRae Rally. Některé hry mají zase
dobrou fyziku, ale co se onoho fa-
natického smyslu pro detail týče,
mnoho příkladů nenajdete. Ostatní
které nedají dopustit. V mém pří-
padě je to pohyb a níčení aut.

PSM: Ted ke Driveru 2, nakolik se
jedná o lineární hru s příběhem
a nakolik je to svět, po němž mů-
žeme jezdit?

"Prohlížel jsem si, jak je
zohybaný plech a jak se
posunul celý motor."



ME: Musí tu být jistá přímka, protože všechno, co děláte, vyžaduje určitý čas. Čím svobodněji ji pojmete, tím více času zabere programování a tím těži je testování. V *Driveru* byly s největší pravděpodobností spousty chyb, které nikdy nikdo nenašel, a chyby jsou určité i v *Driveru 2*, protože je hra hodně otevřená. Vezmete si třeba chodce v *Driveru 2* - jejich vytvoření nám také chvíli trvalo. Ve hře nemají žádný význam, jsou to jen objekty, které je třeba obejít.

PSM: Hry jako *Driver* a *Metal Gear* byly kritizovány, protože je bylo možné dokončit velice rychle.

ME: Můžete si je ale zahrát znovu a znovu. Některé hry tuto kvalitu nemají - nemůžete se vrátit a zahrát si to celé znovu. Hra jako *Driver* ji má, protože uhnět v autě, když vás honí polodě, je zábavné vždycky. Nikdy se to sice nevyrovná několika prvním hodinám, ale i v opakovaném hru si se pobavíte.

Srovnáme-li to s filmem, tam najdeme jen částečnou hodnotu replaye. Podívejte se na něj jednou nebo dvakrát a pak, než si ho můžete pustit znovu, potřebujete pauzu. My si myslíme, že jsme této úrovně dosáhli, aniž by hra musela mít 50 nebo

100 hodin hrátelnosti. Délka a hodnota jsou dvě různé věci. My si myslíme, že se do hry můžete dostat, abyste se k ní vrátili. Já bych si raději zahrál 12 hodin *Metal Gear* než strávil 100 hodin u hromady jiných her.

PSM: A co PlayStation2? Hodně se pokročilo s plány na hrani on-line a zážitky s multiplayerem.

ME: On-line hraní se bude pro některé hry hodit více, pro jiné méně - při vývoji hry s tím musíte od začátku počítat. Některé hry v multiplayeru tak dobře nefungují. Dovedete si představit verzi *Driveru* pro více hráčů? Myslím, že se stále budou vydávat hry pro jednoho hráče, i když budou vytvářeny se všemi možnostmi pro hraní on-line. Otevírají se tu velké možnosti, ale ne pro hry, jako je *Driver*.

PSM: Na co se Reflections chystají v příštích pěti letech?

ME: Doufáme, že budeme pracovat na samých hranicích možnosti konzoly a vytvářet věci, které jsou malinko odlišné od toho, co produkuje ostatní, a že se nám podaří z hardwaru ještě něco vymáknout.

MG ■

Další kinohit od tvůrců LVÍHO KRÁLE přichází na videokazety

PŘIPRAVUJEME

Rodinná komedie od tvůrce Mrs. DOUBTFIRE - Táta v sukni a Sám doma



Zase jedna licence formule 1 se dostane do obchodu a Eidos Interactive se s ní snaží konkurovat dokonce i *Gran Turismo*.

F1 LICENCE

FORMULE TROCHU JINAK

V F1 WORLD GRAND PRIX 2000 SE MŮŽETE PORÁDNĚ OTRKTAT

Vezměme-li v úvahu, že nedávna sklizeň her věnovaných formuli 1 jedna se prostě pořad pohybuje v kruhu, pak lze přivítat, že Eidos Interactive ohlásila titul *F1 World Grand Prix 2000*, což je závodní simulátor obsahující test ve stylu *Gran Turismo*

- když tímto testem neprojdete, v ef jedničky se prostě nesvezte a basta.

Pokud dosáhnete v režimu Grand Prix dobrého umístění, vyhraje peníze, které posléze můžete váš tým využít na výzkum a vylepšení vozu. Dobré výkony a soustavné zlepšování zajetých časů znamená přístup do větších stálí, jako je třeba Ferrari, které vám začnou nabízet své auta za lukrativní smlouvy. Během závodů se auta při kolizích poškozují, tudíž pokud pojedete nepozorně, snadno můžete přijít o kolo nebo spoiler, a dokonce skončit i v bezpečnosti zóně. Smutné, ale budete to bohužel. Hra by měla rovněž obsahovat arkádový režim, v němž můžete závodit přímo v McLarenu, Ferrari či jiných zvukových jménech bez jakékoliv nutnosti postupu.

Díky licenci F1 získali vývojáři od Eutechnyru (*Le Mans 24 Hours*) přístup k týmům z aktuálně probíhající sezony a mohli do hry včetně všech okruhů (včetně Indianapolisu), leč bohužel nikoli piloty. Chťb by snad někdo hrál v roli Schumho? I když nic nenasvědčuje tomu, že by nás měl na cestě k vítězství provázet slavní komentáři, bude zde grafika v televizním stylu, jak bude na obrazovce ukazovat základní data a výsledky. Rovněž budete muset zvládnout strategii zastavování v botech a dávat pozor na nepředvídatelné faktory, jako je třeba ověti nebo prasklá pneumatika.

Na startovací rosti *F1 World Grand Prix 2000* se budete moci postavit již v listopadu. ■

SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc nese dobrá Sestra proklepávé nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tentá měsíc? *Tenchu 2...*



• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Jakmile dýka protne krk, projde krčním svalem a zasáhne krční tepnu, která je přímo pod ním. Závrtnout rychlostí se z rány výjme jasná červená krev, jak průdušnice, tak jícen a na konec i plíce a žaludek se zahltí krví.

Prognóza: Pokud není bezprostředně k dispozici chirurgický zásah a krevní transfuze, pak je i tento jediný zásah smrtelný - v důsledku velké ztráty krve následuje po zásahu silný šok a následně kolaps. Na druhou stranu je to lepší, než zůstat při vědomí a zjistit, že se doslova topíte ve vlastní krvi.

• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Meč vníká do těla bříšní křajinou a vyšel skrze hrudní koš. Tato rána protne orgány a způsobí vnitřní krvácení. Rány v hrudní dutině vyvolá vysokou dušnost.

Prognóza: Za žádných okolností nelze meč z rány vyjmout drive, než bude zraněn v péči chirurga. K ošetření rány bude zapotřebí rozsáhlé operace. Dále bude nutné provést důkladnou neurologickou analýzu, zda nedošlo k nějakému poškození míchy. ■

Ve skutečném životě je Sestra Milost přemluve Carol Channonová. Že by to byla máma naš krt, co říká? Downloať!

UCHO!

Pit slow k FFA: Czech Team 2000 Edition. Tady máte možnost hrát za Pavla Nedelku, který pobíhá po hřišti jak zabýk a snaží se porazit ostatní týmy sestávající z jednateli HOG - PROSTE BEN ON SAM, CHAPETE? Tak co tu máme dál.

Dobře! Jáme se o porážce k PS2 určené pro americký trh. OpMaster je začínám vyvíjet americkým výrobcecm pověřené firmou ViCoSoft. Jste prý máš pomoci oslovit nemožný Amhatm vydá se doctory - s tímto začínám prý ještě delší sprevat sami sebe. Bradley Korsch z ViCoSoftu nám pravdřil: „Ann, testujme prototypy. Ann, je pravda, že už delší k několika amer. Ale ai to bude hotové, bude to slá-

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

pas jak hodinky: prostě vyšetnuete slepici, hodíte do hole, snítejte ráme a sa- se budete lit..."

Deny (klas - ti šleři Němcoři, co se vsadili, že budou hrát nontop na PlayStation) puchl hrát Markus Wolff a Klaus Hammer prý už ti tydlo jsem psal, přičemž si posere občas odskočí na záchod nebo do sebe hodí nějakou tu bagetu. Zmíněného Gernseyho organizace Ken Hamman prohlásil: "Už ani nedokážou zavřít oči. Asi jim nějaký obrazovka uplně slepici odní vřda. Musíme je odřad dostat." Běží další exkluzivní interview.

A na konec ještě kratičká cheat, vysvětlíte exkluzivní šláblat: «sportce Metal Gear Solid a piš hře sest hodin



Měda si to rozděl s jednímáčkou... bez přerušení drže dobrámuždi a @ a @ a matkuje @ a @ (nejmenší jedou za vřetím). Pokud by vřetímáčkou, budete moct Solidu Snokou uložit na paměťovku a hrát s ním v jakémkoliv jiné hře od Konami (včetně *Track & Field* a *ISS*).



Panika! V této části hry Crash Bash jezdí hráči na ledních aróvadách po tenoucích ledových plochách. Poslední vyhrává.

NOVA PARTY HRA

CRASH BASH

CRASH BANDICOOT SE VRACÍ V NOVÉM HAVU

SCEE pracuje na novém titulu s Crashe Bandicootem, ovšem navzdory všem očekáváním to není 3D plošinovka. Namísto toho uvidíme osm crashových postav, a to včetně samotného Crashe, Cocco, Dingodilla a Tinyho, jak bojují v arénové postavení hře. V bitvě o to, zda svět ovládnou síly dobra či zla, umožní hra účast až čtyřem hráčům, kteří si to proti sobě budou moci rozdat ve více jak 30 zkušebních dovednostech.

Všech těch 30 soutěží v Crash Bash jsou vlastně malinkaté arkádové hry – bud souboje tváří v tvář, nebo závody testující reakce – které mezi sebou hrají čtyři crasho-

ské postavky. Jsou to soutěže skutečně velice rozmanité: v některých Crash a spol. jezdí v autech, v jiných na vzdušných, nebo řeší puzzle, přičemž používají i svých běžných schopností, jako běh, skákání, kopání, otáčení, střelení a házení různých zbraní a předmětů.

Crash Bash, trochu připomínající svým laděním řadu Mario Party pro Nintendo 64, vypadá děsivě silně jako skvělá arkádová zábava usilující o to, shrámskáte kolem PlayStation co nejvíce lidí.

Přizní si objednat na prosnout, to se totiž Crash Bash objeví na trhu. ■



RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLŮ? TENTO MĚSÍC: 1942

PROČ ZBOŽŇUJÍ 1942?

1942 je v podstatě odvěrný Space Invaders s nádherným drhým zvukem – byla to absolutně špička v rámci arkádových titulů. Mnozí realismus by možná v pozadí, protože na počátku drh bylo hlavně střelení. Šlo o jednoduché vystřelování a pak do toho ještě jít na doraz. Pročež chová a sradka, jenže když takto trvaly vialy arkádám, jsou bohužel dříve pryč. To dovědeme, pokud si představíme koordinátory a dle navzdor museli mít i náležitě odvěrné zážitky.

Až když se začaly objevovat a prodávající „neustálé“. A tak nebyl jen nepřítel (ale Oni) náležitě také do zadku, z náhly všem tekly potoky peněz, což bylo taky mokrý a prosit je měli poct. Je to jenom víc a více. Tuhle srovnání mezi je psit obzvláště záleželo, ale spíš jenom náhodou. Pokud se vám to osvědčí, podívejte se ještě do toho. Tohle je fakt kousáček věcí. Zbožňují ji!



Lee Hall

PROČ NENÁVÍDÍM 1942

Upřímně, nenávidím to a raději, buď duhu, tak pokračujte takhle, bítové kof, která dokáže střelit rázů více směrů, než má chobotnice chapadla. Ale je to hezka. To také má k tomu, že měly to ovládnout, když náhodou trefíte cíl. Copak vám, vy rozstříhané duše, nebudou, se jistě někoho právě připravili a žijete? Stejně tak, nežijete to věčně rozbíhání, které je to celé pouze se souleť dvojstranně. Krásu takových coin-opových blásk jako Space Invaders spočívá v tom, že elektronický realismus se propadá jednoduchosti, postupně stále náročnější zábavě. Ale hra 1942 je to jako by se mlušili do prave ruky nová hra, je to spíše doba, raději a Nohup. Proč to nenávidím!

Mark Donald

Vědět: Je to asi stejné granda, jako kdybyste se narodili roku 1942. Hrabte to do moře.



Tony Matt je šéfredaktor světové nezávislého multiplatformového herního magazínu Edge.

TEST BUDOUČNOSTI

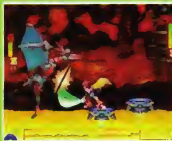
PROČ SE GRAFIKA NA PS2 BUDE ZLEPŠOVAT

Jo, pařani, to někdy bývá pěkně umanutá a protivná rasa. Pokud zrovna nesedíme nad obrázky z nejnovější bojovky pro PS2 a neobdivujeme detailní provedení oblečků jednotlivých zápasníků, pak trčíme někde u piva a rozplýváme se nad nuancemi Gran Turismo 2. Díky tomu nám ovšem neutěchou ani ty nejmenší detaily. A proto bylo taky tolik megabajtů prostoru na internetu zaplněno polemikou ohledně „anti-alias“ schopností PS2, která se rozpoutala hned po jeho japonské premiéře.

Anti-aliasing – to je funkce, která zrovna rozptěpene okraje a výsledkem je čistší a jasnější obraz. Pravda, u takových slavných titulů jako třeba Tekken Tag Tournament nic na tenhle způsob nevidíme – postavy tu působí, upřímně řečeno, tak trochu otrhané. První majitelé PS2 si pochopitelně začali okamžitě stěžovat: a proč dopřic mají hry na Dreamcast, jako třeba Soul Calibur, super ostrou grafiku, zatímco první věci pro PS2 jsou pořád otrhané?

Před několika měsíci jsem měl možnost navštívit americké ústředí Sony Computer Entertainment ve Foster City, kde jsem o anti-aliasingových schopnostech (anebo lépe řečeno prozatím neschopnostech) PS2 hovořil s viceprezidentem po vztahy se třetími společnostmi Philem Harrisonem. Jakmile jsem se o problému zmínil, vyskočil jako papírový čertík a vyběhl z místnosti. No, chvíli jsem tam tak bezradně seděl – naštěstí za chvíli se vrátil a nesl si složku seriózní vylejšilek, oficiálně působících technických manuálů k PS2, tedy ty věci, které se obvykle dávají programátorům. „Tady,“ řekl a v jednom z objemných svazků našel celou sekci věnovanou problému anti-aliasingu. Ukázal mi to jasné. Ano, PS2 skutečně má schopnosti anti-aliasingu zabudované do své složité architektury, leč na rozdíl od Dreamcastu to zde není žádná jednoduchá funkce – musíte vědět přesně, kam sáhnete, aby mašina náležitě reagovala. A to pochopitelně znamená pro vývojáře hodně a hodně bezesných nocí. Na druhou stranu nikdo přece nikdy netvrdil, že dělat videohry je hračka. ■

PREVIEW

Mega Man post trochu jiným
jinákem - Rockman si vrne!

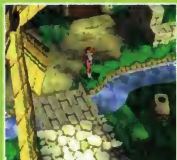
ROCKMAN X5

CAPCOM / LISTOPAD

Vždy, když vytvoří od Capcomu narázi na nějakou úspěšnou formulu, chytynou se jí, jako se tonoucí chytí stěbla. Rockman je na scéně už tak dlouho, by už určitě zasluhoval pobírat důchod, leč žádné příznaky odchodu na pensii zatím nevyskytl. Mega Man, jak je znám v Evropě a Americe, získává schopnosti z bossů, které na své cestě poráží. To se ovšem snadněji řekne, než udělat a vsadkou - někteří z těch



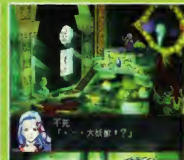
hrůzných, bomby střílejících a smrt rozsévajících bossů jsou tak velcí, že na ně člověk potřebuje větší televizi. Jasně, i teď jde o trochu staromódní retro, ale plátnovková akce údajně není přímocárka, přičemž výsledek závisí na postu, v jakém vstupujete do té či oné zóny, a kolik času v ní strávíte. Můžete rovněž hrát v roli starého Rockmana kamose jménem Zero. ■

Namco vstupuje do světa bojích
her s titulární Khamrai.

KHAMRAI

NAMCO / 2000

Svět šesti království, kde spolu žijí bohové a smrtelci - to je východní premisa hry Khamrai, nového RPG od Namca, které by se na trhu mělo objevit letos. Záletisti lidstva zde ovládá pantheon sedmi bohů, přičemž bohové lidí ochraňují výměnou za uctívání. Takže třeba ti, kteří uctívají boha lítosti, žijí v souladu s přírodou, ti, kdo se klání bohu ohně, jsou závilí na každé peci a pokroku technologie. Když se



tyto osobní vztahy rozpadnou, a to i v nebi, není divu, že na zemi nastane tak trochu chaos. Originální a jedinečný systém vůle (Will System) znamená, že rozhodnutí, jest uctíte v průběhu hry, podmiňují silně a slabě stránky vaši postavy v dalším průběhu hry. Pokud si zvolíte autobotivní nastavení, bude chování a agresivitu členů vaší skupiny ovládat tzv. systém myslí neboli Mind System. No, trochu zvláštní, že? ■

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA

STRATEGIE S ROBOTY PRO PS2

BOMBY A ROBOTI

KONAMI PŘÁVĚ PŘEDSTAVILO SVŮJ TITUL RING OF RED

Pro evropskou verzi bude tato válečná hra od Konami přejmenována na Red (viz strana 24), a to z toho důvodu, aby název měl pádnější. Futuristický leždný strategický simulátor byl jedním z nejlibnějších titulů představených na jarní herní výstavě v Tokiu, byl je třeba vzít v potaz, že byl obklopen řadou bemaní titulů, což mu pomohlo být středem pozornosti.

Děj hry zkoumá alternativní historii druhé světové války, v níž určité oblasti Japonska odolají náporu spojenců a země se tak rozdělí na tři zneprátené zóny. Ring Of Red do události vstupuje v nedaleké budoucnosti, kdy je národ i nadále rozdělen konfliktem a události na válečné scéně ovlivňují přesuny v politické moci.

Strukturou se hra podobá strategickým erpegickým - před sebou máte řadu bitev propojených příběhem a spoustou postav. Vždy, když na vás přijde řada, pohybuje svými vojenskými oddíly, utóčíte na nepříteli a snažíte se vyprovokovat s odvetnými akcemi.

Kadsi mise začíná rozdílným odvětvím. Tank, teď jakéhli hlavní pozemní zbraň nahradí ozbrojený chodící robot (Armoured Fighting Walker - AFW), byť jeho schopnosti dokáže naplno využít jenom velice zkušený řidič, nebo lépe řečeno pilot. V průběhu hry se ukazují silně a slabě stránky jednotlivých pilotů, stejně jako jejich bojové techniky. Samotní roboti byvají specializováni - někteří jsou vybaveni pro boj na krátkou, jiní na větší vzdálenost.

Vedle tří typů AFW robotů je zde šest typů vojenských jednotek - průzkumníci, pěchota, dělostřelectvo, výsadkáři, lékaři a ženisté. Tyto jednotky pochopitelně rovněž mají svá pole působnosti, od pokládání min až po odstřelování či vytyhání se střetu s nepřitelem.

Jasně, Konami na podobné teritorium zabrousila už se svou řadou Vandal Hearts, nicméně vše navzdávuje tomu, že učitvatně bitovní scény Ring Of Red, stejně jako impozantní prostředí, by hru mohlo učinit přistupnější i méně zkušeným hráčům. Stadi pohled na vojáky z pýchoty, jak se motají kolem nohou obrovského robota, a je vám jasné, že tato hra má smysl jak pro realismus, tak pro propagace, což jsou faktory, které hráči s roboty velice často chybějí. V Japonsku se Ring Of Red na PS2 objeví 21. září, přičemž evropská premiéra se plánuje na rok 2001. ■

Záhlaví z nové verze strategického hry pro PS2 jménem Ring Of Red. V evropské divizi Konami jsou převážně, že se hra udělá i v Evropě. A minimálně součástí podle svých zkušeností a souzručí nespočet verzí, pak je optimistické jistě na místě.



NOVÉ TITULY

DIGIMON ADVENTURE 2
(BANDAI)

Tahle hra možná nebude mít takové úspěchy jako Pokémon, leč v její prospekch mluví hned několik věcí. Běhový systém zde umožňuje na každé straně sloučení až tři skupinky monster, přičemž nový skupinový chvat (náměm "digivolve") umožňuje tyto potvory sloučit dohromady a vytvořit jednu velkou bestii. Hra obsahuje na 200 Digimónů - některé z nich ale objevíte pouze výběrovým kritériem - a pokud budete chtít všechny skutečně najít, neobejdete se bez ctitelového radaru Digitioru. ■



I u této hry už byla poznamenána verze. Nemáme se dočkat.

I u této hry už byla poznamenána verze. Nemáme se dočkat.

SHIN SANGOKU MUSOU
(KOEI)

Původní Sangoku Musou možná nebyl ničím víc než imitací Tekkenu, nicméně při přechodu této pohotovostnické bojové řady na PS2 zvolili u Koei velice neobvyklý postup. Zbavili novou Shin Sangoku Musou je totiž spíš takové akční RPG, kdy nepřítelští útočí ze všech stran, a než se dostanete k volnému režimu, musíte projít příběhem postaveným Musou Mode. Ne japonským trhu se hra objeví v první polovině srpna - jejími devíti budou 3D šermířské scény, boje o čest i orientální techniky souboje se zbývají. Ker-ling! ■



Takémi stáčíme a The Water Margin, tak vypadá nový titul autorů Kessen.

FINAL FANTASY IX
(SQUARE)

Ať není třeba říkat, že bylo vydání FFIX událostí máce. Poslední verze oblíbeného RPG se odehrává na planetě Gaia, přičemž sleduje životní osudy mladého slodičky Zidana a jeho nově nabytých kamarádů, kteří se pokoušejí postavit armádě černých mágů, shromážděných alchymikem královny. Na příkaz režiséra a producenta Square nevzdá žádného oficiálního průvodce po hře. Ide jím totiž o to, aby hráči měli se hrou zkušenost s první ruky a nebyli připraveni o zážitek z ní. A to je sakra dobrý přístup. ■



I přinejmenším do "tradiční" kůžky se FFXIX prodává množství dobrých.

I přinejmenším do "tradiční" kůžky se FFXIX prodává množství dobrých.



TOP 5 - PRODEJ



Final Fantasy IX (Square)

- 1. Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2) (Hasei)
- 2. My Summer Vacation (PS2)
- 3. Persona 2: Eternal Punishment (PS2)
- 4. Dance Dance Revolution Third Mix (Dance)

TOP 5 - NEJČEKANEJŠÍ



Dragon Quest VII (Hasei)

- 1. Final Fantasy X (PS2) (Square)
- 2. Tales of Eternia (Hasei)
- 3. Onimusha: Warlord (PS2) (Hasei)
- 4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Hasei)

TOP 5 - NEJOBLIBENJŠÍ



Final Fantasy IX (Square)

- 1. Vagrant Story (Square)
- 2. Breath of Fire IV (Square)
- 3. Dance Dance Revolution Third Mix (Dance)
- 4. Super Robot Taisen Alpha (Dance)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polysonech.

OTAKU YOUTH

FINAL FANTASY A CO DÁL?

Člověk toho 6. července poznal, že něco visí ve vzduchu - před specializovanými obchody se začaly tvořit fronty největších nadšců. Možná to je v případě japonských paňanů už tak trochu klíš, nicméně ve skutečnosti k tomu dochází - během prvních 24 hodin se prodalo po celém Japonsku 2,6 milionu kopií posledního dílu slavné erpegéckové řady. V jednom obchodu se objevilo dokonce i prezident Square Hisashi Suzuki, aby pozdravil příznivce hry a užil si taky trochu slávy.

Square teď odhaduje, že by se Final Fantasy IX mohlo po celém světě prodat neuvěřitelných 30 milionů kopií - ostatně podle toho také stoupaly akcie firmy. Co se týče hry samotné, recenze byly až neuvěřitelně pozitivní (včetně hodnocení 38/40 od Weekly Famitsu), přičemž mnoho hráčů tvrdí, že zde jsou zkombinovány ty nejlepší prvky z celé dosavadní řady. Že by tedy vrchol playstationových RPG? Podle všeho ano - až bude hra uvedena i v Evropě, můžete si ji zahrát na zpětně kompatibilním PS2. To bude vypadat ještě líp... ■

AKIHABARA
MACH

PO ULICÍCH TOKIA SE
PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRA
NEJNOVJŠÍ INFORMACE
PO PRŮPSMÁNA...

Konami se rozhodlo stáhnout žalobu proti Namco ohledně mnohého porušení autorských práv. Společnost drive tvrdila, že připravované hudební orientované arkádové automaty jsou vlastně vykradené hry Bemani.

Majitelé PS2 jsou podle krátkému Sony provedeného v Japonsku o něco starší než majitelé původního PlayStationu. Hitachi Faragi z SCE charakterizoval výsledek průzkumu jako důkaz o úspěchu v získávání nové publiky, by úspěch nové konzoly může stejně tak vytvořit její schopnost přehrávat DVD.

Sony porovnála starší, podle krátkého práce na Sangokatsu, z pokračování opíjí plodnosti a spuště prvky přímého Arcaje. Některé stá-
-to starší, včetně důkazů, že hra byla na PS1, nebo PS2.

Na starší publikum nepočítají s tím, že japonské PS2 pro PS2 vydá titul z láru karské. Bůh-
-to starší, včetně důkazů, že hra byla na PS1, nebo PS2.

SUVENÝRY
K MILENÍRY

Všichni nám jasně, že suvenýry ty-
-kají se her jsou skutečně rozmanité. Avšak kolika lidem se budou zamilovat hruky a talíře s motivem Sága Frontier 2? Ano! Ano! klychské hodiny inspirované Final Fantasy Tactics od Akhika Yoshidy? Square vydává na Millennium Collection některé své starší tituly, přičemž Mavim ikadem My by opět suvenýry odhaz. My by-
-chom si docela dají najít ty ps-
-temy z Brave Fencer, ale k mání jsou bohužel pouze figurky z Eh-
-reiz. ■



POUZE V JAPONSKU

SCREEN-TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD.
OTEVŘETE MU NĚKDO?

11. In Cold Blood

"Studená válka se vrací. A my prohlašujeme."
Režie: Michael Apted

ZÁPLETKA:

Zvláštní agent M16 John Cord je vyslán do postsovětské republiky Volgja, kde má najít zmizelého amerického agenta, který vyšetřoval zápravy o nové super-směsi - silnější než uran - která se těží právě ve Volgji. S pomocí jednoho přátelského Rus a vidíce se Cord spojí s čínskou agentkou, která je za stejného účelem. Je ale zjate a mučen šitém diktátorem Volgie, Dimitrijem Nagarovem.

CHARAKTERISTIKA:

Bondovský film - ehm, bez Bonda.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?

Zelená. Bond je oblíbená série a je to také jediná slušná věc, která vzela z mládí, rozpačitého britského filmového průmyslu. My potřebujeme tajemný, inteligentní špiónský thriller s lidštějším hrdinou. Méně hrdinství, více příběhu. Ten je vyprávěn retrospektivně ve vzpomínkách Corda, mučeného v přímo učebnicovém stylu *Usual Suspects*. A kdyby se hollywoodským intuicí nelbil, je tu vždycky masita stará BBC. Co by na to?



Drahý? Je Cold Blood? Jako bychom to už někde slyšeli.

HRAJÍ:



▲ John Cord - Christopher Eccleston



▲ Šitéj diktátor Dimitrij Nagarov - Steven Berkoff



▲ Nervdní vlnce - John Hurt



▲ Čínská agentka Ching-Cheng - Michelle Yoo



▲ Přátelský rus - Brian Blessed

NOVÝ SPYRO

CHRABRÝ DRÁČEK

SPYRO SE NÁM VRACÍ S JIŽ TŘETÍM DOBRODRUŽstvím

Spyro *The Dragon* by se měl vrátit na PlayStation v nové hře *Spyro 3: Year Of The Dragon*. Bude v ní pro vás na prozkoumání připraveno 30 čerstvých světů, závratné množství velkých her plus možnost ovládat čtyři různá stvoření - každému z nich bude pomáhat proslulá světluška Sparx.

Když se v říjnu roku 1998 objevila první hra *Spyro*, vynášelo ji PSM do nebe jako první známku nové vlny řadných 3D platinovek. Tato předpověď se brzy vyplnila a na scéně se vynořily hry jako *MediEvil*, *Ape Escape* a skvělé pokračování *Spyro 2*. *Spyro 3* se snaží dále rozvíjet účinnou hrátelnost dvou předchozích titulů, ale tradiční pohyby, jako plavání ohně a mřískání osadem, kombinuje s novými prvky, jako skateboard, boxování a ostřelování.

Co se vývoje zápletky týče, v dračím světě není všechno v pořádku. Po bouřlivých oslavách dvouletých výherců se starší dračí produkci a zjistí, že jim zlá čarodějka ukradla nejlepšího snůšku dračích vajec. A Spyrovým úkolem je zachránit své ještě nevyhlášené neteře a synovce dřív, než je kouzelnice použije ke svým nekalým plánům.

Zdá se, že to bude také zatím nejrychlejší *Spyro* hra s režimem, kde náš dráček bude jezdit v motorovém člunu, ponorkách a tanku, a v normální hře mu budou v boji proti nepříteli pomáhat power-upy v podobě raket a turbo.

Spyro, Hunter a Money Bags by měli dorazit o Vánocích.



Malý dráček skočí na skateboard a vydá se na dobrodružství.



Na dračí svět padla hrozba, nevyhnuti dráčkové jsou ukradeni, a tak se *Spyro* musí pěkně roztomíle otáčet.

KDO VYHRAL V PSM 28?

10X IN COLD BLOOD

Správné odpovědi v soutěži z čísla 29 - agent 006 z filmu *GoldenEye* se jmenoval Alec Trevelyan (JA), kromě Broken Swords je Revolution na PlayStation nikdy neexistovala (JA). Se soutěží jste se popsal velmi úspěšně, většina odpovědí byla správná. Mnozí se nám ovšem ptají, kdy ke svým odpovědím nepřiláždíte kupon - nyní odpovíme: jsou buďhád i losování vylovení, takže nezapomínejte! Vyhercům gratulujeme, v tuto chvíli jim byly ceny dárno doručeny.

- ✓ Lukáš Beran, Kutná Hora
- ✓ Václav Němeček, Liberec
- ✓ Michal Matějka, Olomouc
- ✓ Václav Jiráček, Klášterec n. Ohří
- ✓ Martin Dušek, Litoměřice
- ✓ Ivo Kolář, Opatowitz - Vojkovice
- ✓ Martin Nedvídek, Příbram

Na konec ještě malou nepřiměřenost - v minulém čísle jsme vylosovali výherce soutěže o *Everybody's Golf 2* a z nepočetného množství divodů jsme stržili kompletní adresu (jediná událost: už nám to hořl nemysli). Vyhercům, kteří se v PSM našli, se omlouváme a řádně je, aby se ozvali do redakce (02/367990), ceny jim samozřejmě po nahlášení adresy obdržíme zasláním.



SOUTĚŽ PSM

Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

Play 123

[illegible][illegible]

PSM CHARTS

CO LETÍ
A NELETÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. GRAN TURISMO 2
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. MEDIEVIL 2
5. EURO 2000
6. MEDAL OF HONOUR
7. NHL 2000
8. FINAL FANTASY VIII
9. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
10. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
11. SILENT HILL
12. FI 2000
13. MICRO MANIACS
14. DINO CRISIS
15. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních listcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5



1. TONY HAWK'S PRO SKATER(ACTIVISION)
2. NCAA FOOTBALL 2001(ELECTRONIC ARTS)
3. TENCHU 2(ACTIVISION)
4. WWF SMACKDOWN(THQ)
5. DIGIMON WORLD(BANDAI)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5



1. WWF SMACKDOWN(THQ)
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0(CODEMASTERS)
3. IN COLD BLOOD(SONY)
4. WORLD CH. SNOOKER(CODEMASTERS)
5. FI 2000(INFOGRAMES)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Mark Williams, kulečníková celebrita:

1. WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER CODEMASTERS
2. EVERYBODY'S GOLF 2 SONY
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0 CODEMASTERS
4. ISS PRO EVOLUTION KONAMI
5. LMA MANAGER CODEMASTERS



MY SI HRAJEME

I Jan Sermiska, lefreaktor T3, si občas najde čas na svůj PlayStation.

1. VIB RIBBON
2. METAL GEAR SOLID
3. WIPEROUT
4. EVERYBODY'S GOLF 2
5. DRIVER



ONI SI HRAJÍ

Daniel Matray, product manager z Infogrames

1. DRIVER 2
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0
3. HISS OF WAR
4. ISS PRO EVOLUTION
5. ALONE IN THE DARK 4



VY SI HRAJETE

Svůj výběr z fotografií nám posílá čtenářka Martina Šimonová.

1. SPYRO THE DRAGON 2
2. EVERYBODY'S GOLF 2
3. WIPEROUT
4. TENCHU 2
5. IN COLD BLOOD

Svět her
Presto-CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnicka 4, Praha 1, 110 00 (Cameal)
- pasáž Jiřího Grassmanna, Palácických věží 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáž Jalta)

Hry pouze na PlayStation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní armády 31, Praha 6, 160 00 (200 m. od metra Dejvická)

Otevírací: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

HRA ZDARMA!

RR TYPE 4



ROLLCAGE II



CW: RED SUN



KARTA



Předplatte si na rok PlayStation Magazin a odměnou vám bude jedna vynikající originální hra zdarma. Možné je si vybrat z trojice skvělých her. A pokud vám náhodou žádná nesedne, můžete si vybrat paměťovou kartu.

Ridge Race Type 4
Colony Wars: Red Sun
Rollcage Stage II



Nabídka platí do vyprodání zásob!
 Neotálejte - už přistě na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

JAK SI PŘEDPLATIT PSM?
 Cena ročního předplatného PSM je 2760,- Kč (obyčejná pošta) nebo 2868,- Kč (doporučené). Zájemci o předplatné PSM ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Češi předplatitelé:
 Předplatné PSM,
 A. L. L.
 Production,
 P. O. Box 732,
 111 21 Praha 1,
 (tel.: 02/ 6631 1438,
 6631 0936)

Slovenští předplatitelé:
 Předplatné PSM,
 L. K. Permanent,
 pošt. prieč. 4,
 834 14 Bratislava,
 (tel.: 07/ 4445 3711) **nebo**
 Předplatné PSM,
 ABCPress,
 Vajnorská 134,
 834 01 Bratislava,
 (tel.: 07/ 4445 3334).

Na stejnou adresu prosím zasíláte kopii složenky. **Nesapomeňte napsat svou volbu (jednu ze tří her nebo paměťovou kartu) do zprávy pro příjemce.**

ARCHIV PSM

Každý měsíc vám přinášíme nejlepší novinky, recenze a exkluzivní dema. Uteklo vám něco? Napravte to! Za každá tři čísla čtvrté zdarma!

Objednávku zasílejte na adresu Art Consulting s.r.o., Šantrochova 16, 162 00 Praha 6, popřípadě telefonicky na 02/367950. K dispozici jsou pouze níže uvedená čísla, všechna ostatní jsou již vyprodána! Všechna čísla obsahují CD, cena jednoho čísla je 230,- Kč a každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Nabídka platí pouze do vyprodání zásob.



PS2 VZDORUJÍCÍ



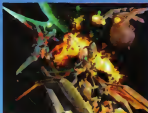
NEJŽHAVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION2.

V TOMTO ČÍSLE

KICK OFF

PSM přináší reportáž z akce Kick Off pořádané Konami. Přinášíme plány firmy na osvětlení Evropy!

strana 024



DALŠÍ METAL

Ano, objevily se nové detaily ohledně příchodu Snakeových dobrodružství, včetně režimu pro dva hráče.

strana 025



JE TO HRA

EA Sports prohlásí formuli jedna přes licenci mýnek a výsledek vážně stojí za to.

strana 025



NAPEVNO

Novinky ohledně pevného disku PS2: co všechno se na něj vejde a jak to zrychlí hry jako takové.

strana 026



PLUS!

Robocop ... Aliens vs. Predator ... Star Wars: Starfighter ... drby o Tenchu 3 ... Max Payne přeskakuje z PC na PS2... Nejnovější zprávy o PS2...



PREDÁTOR ČIHA

Objevily se spekulace, že se na PS2 dočkáme pokračování monstrózního pláštěkového titulu Aliens vs. Predator. Vývojářská firma Monolith, která postavila grafický engine například pro pláštěkovou hru Ali Ona Line Forever, právě zkonvertovala svůj grafický engine, aby běhal i na titulcích pro PS2. Sice ještě nebyla potvrzena PS2 verze Aliens vs. Predator, ale asistentka existence tohoto engineu činí ze konverze konkrétní nové generace nepravděpodobnější volbu. Druhý díl má být trochu odlišný od prvního, což byla napínavá střelka ve první osobě, obsahující spoustu puzzle prvků a nervy drásající příběh.



HVĚZDNÉ VÁLKY

DOTKNĚTE SE HVĚZD

VYLETĚ SI NA VÝLET DO VESMÍRU EPIZODY 1

Vesmírné hry, založené na ději Hvězdných válek, to je pro LucasArts důvěrně známé území, přesto však tato firma zvolila pro PS2 přístup z úplně jiného úhlu. Star Wars: Starfighter bude kombinovat mise postavené na příběhu, válečná tažení ve stylu klasické péčečkové řady X-Wing s bezprostřední hrátelností odlehčenějšího Rogue Squadron pro N64, přičemž zápletkta hry bude založena na filmu Hvězdné války: Epizoda 1. Úf.

„Označili jsme Star Wars: Starfighter za leteckou akční adventuru, protože kombinuje silný příběh plný výrazných postav s rychlou, akčně orientovanou hrátelností,“ vysvětluje produkční manažer LucasArts Reeve S. Thompson. „Chtěli jsme do hry dostat ten pocit z Rogue Squadron, kde skočíte rovnýma nohama do děje a ocitnete se uprostřed bitvy, nicméně současně nám šlo o to, zachovat ve hře jistou míru komplexnosti, jaká se objevuje třeba v řadě X-Wing.“

„Hra se odehrává ve stejné

časovém rozmezí jako film,“ pokračuje Thompson, „ale v ohnisku pozornosti jsou tyto tři postavy: Rhyas Dallows, Vana Sage a Nym. Jejich spletné osudy mají jedno společné: tím či oním způsobem se nějak dotýkají invaze na Naboo. V průběhu hry sledujeme, jak se jejich osudy sblíží: postupně se seznámí a vytvoří jeden tým.“

Uvážíme-li, že je Starfighter vesmírná letecká hra, pak jistě neplekápí, že všechny tři zmíněné postavy jsou letci. V průběhu hry sledujeme, jak se tyto hrdinové



TÝMOVÁ HRA

Elektrovec Arca ohlašuje, že na podzim suverén *X Squad* (původně *X Fire*), což je akční adventura, v níž vedete skupinu čtyř muků a jedné ženy skrz 3D prostředí. EA vytvořile umělou inteligenci, která napodobuje interakce v týmu – vám připadá role vůdce jmenem Ash. Jako takový musíte koordinovat schopnosti jednotlivých členů v týmu, abyste v bezpečí prošli válečnou zónou, kde na vás číhají veslejší zločinci, a to včetně milostných teroristů. Můžete se těšit i na skvělou atmosféru – dešť, sníh, mlha, kouř.



UŽ JEN PÁR MĚSÍCŮ

Rubicon? Titus uvede na světlo malou dílku z *tul* *Rubicon* pro PS2 a my máme možnost se na ukázky z této střílečky podívat. Vy hraje *Murphyho/Rubicon*, přízemní děj se odehrává v městském prostředí zobrazeném v 3D, kde na vás čeká spousta nepřátel, včetně robotů. První dílny jsou dobré – hra vypadá graficky skvěle a má i vynikající atmosféru. Datum uvedení se shoduje s ohlášáním nového seriálu *Rubicon*, a tak ruše zákona zase jednou bude ředit.



Tri hrdinové, kteří se postavili mocné Obchodní federaci v novém filmu inspirovaném leteckými adventurami od LucasArts.

Děj hry sleduje tři hrdiny, kteří se spojí k prolomení blokády Naboo.

spojí proti Obchodní federaci, aby prolomili blokádu planety Naboo.

Rhys Dalloways je pilot ozbrojených složek Naboo, který je během blokády planety ze strany Obchodní federace odříznut od své armády. Vana Sage je bývalá pilotka, která opustila Naboo, aby vstoupila do soldátní armády. Na počátku hry hraje dvojici, když se nechá najmout Obchodní federací na testování nových Droid Starfighterů. Nym je vůdce pirátského klanu, který má rovněž nevylizené účty s Obchodní federací, jež napadla jeho základnu. Tyto tři postaví se tedy setkávají a vzhledem ke sdílené nenávisti vůči Obchodní federaci, stejně jako touze pomoci ke svobodě nespokojených uvězněným lidem z Naboo se rozhodují spojit své síly.

Vedle samotného děje se i letecké souboje odehrávají jak v kosmu, tak nad povrchem planety. Příčinné vše začíná na povrchu Naboo a dosahuje svého vrcholu na veliteli lodi Droidů (Droid Control Ship), jež se vznáší vysoko nad planetou.

Pokud jde o akční prvky, jená se hlavně o souboje letadel,“ vysvětluje Thompson. „Ale není to tak docela jednoduché – abyste dokončili jednotlivé mise, musíte vždy přijít s nějakou strategií, byť toto v žádném případě není hra na strategii postavená.“ Neopomene rychle dodat: „Rozhodně zde nebudete muset nějak rafinovaně a složitě rozmísťovat své jednotky.“

Dalloways, Sage a Nym mají každý jedno letadlo (nebo kosmickou loď), která se ve světě *Hvězdných*



válce objevují poprvé, ovšem jinak je zde na 20 nových lodí a zbraní, jež jsou pochopitelně stejné jako technologie důvěrně známé už z posledního filmu.

Starfighter nebude využívat on-line možnosti PS2, protože když Sony ohlásila své záměry, načel se vývoj hry už v pokročilém

stadiu. Nicméně u LucasArts se v současné době už pracuje na onom tolik diskutovaném titulu *Star Wars Online*.

„Projekt *Star Wars Online* už byl ohlášen, teď na hře pracujeme,“ prozrazuje Thompson. „V této chvíli je hra chystána pro PC, ale to je tak vše, co můžeme prozatím

řict. Pochopitelně má LucasArts své investice i v PlayStation2, a tak nelze říct, kde hra nakonec skončí.“

To jsou dobré zprávy jak pro současnost, tak pro budoucnost. Více informací o *Star Wars: Starfighter* přineseme s blížícím se datem uvedení na trh, což by mělo být o Vánocích tohoto roku. ■



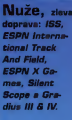
FÁMY OHLEDNÉ TENCHU TRILOGIE

Premiéra *Tenchu 2* se každým dnem blíží, ovšem už teď se objevily zprávy, že by měla být *Tenchu 3* pro PS2. Když jmeno před vydáváním měli možnost navštívit v Japonsku Acquire, tedy ona společnost, jejíž stojí za *Tenchu 2*, pochopitelně jmeno se na to nezpomínali zapírat. Takuma Endo, prezident Acquire Corporation, nemohl plány na třetí díl potvrdit. Nicméně dal se s nimi do řeči o oznámení druhého dílu, které by šlo v eventuelním třetím dílu napravit - hlavně poukázal na nedostatky ve stvorníci.



SKRYTÁ NEBEZPEČÍ ODHALENA

Na PS2 by se měla objevit i varze voružující pokračování hry *Nightfall* a *Dangerous*. Stále se však ještě neví, zda bude nová hra přeprosoučným originálem, nebo přímohodnou pokračování. Pochopitelně předchůdce byl hrdě jako strategické hra buď v první, nebo třetí osobě. Na starost jako zde měli komando provádějící diverzní činnosti v německém týlu během druhé světové války. V původní verzi hry tito mohli vyhazovat do vzduchu mrtvé, popíjet blběmi křivkami či se uklízet s tanky, prostě dospělá sí uživat všech slasti, jež skýtá válka.



NOVINKY OD KONAMI

"PŘÍŠTÍ CÍL: EVROPA"

9 EVROPECKÝCH PREMIÉROU PS2 HLÍDÁ ZA JAPONSKÉ BREHY I KONAMI

"Příští cíl: Evropa"
Tak pravil Kunio Neo, prezident evropské divize Konami, největšího nezávislého japonského vydavatele softwaru, který oznámil svůj záměr expandovat na evropský trh.

Na evropskou premiéru PS2 bude mít Konami nachystaných hned pět her: *International Superstar Soccer*, *ESPN International Track And Field*, *ESPN X Games - Snowboarding*, *Silent Scope* a *Gradius III & IV*. Jakkoli je ISS založen (bohužel) na staré verzi pro N64, má výrazně lepší grafiku, bytelnost je ještě třeba optimalizovat. Mnohem lépe vypadalo nově licencované *ESPN Track And Field*. Tlačítkové šiferníky, tolik charakteristické pro divižní podobu, teď vyladili elegantně a plynulý motion capture. Z dalších premiérových titulů zůstává odstělovačská hra *Silent Scope* věrný smyslu arkádovým kořenům, *ESPN X Games - Snowboarding* se zase pyšní ultra-detaální grafikou, zatímco *Gradius* je vylepšená verze původní arkádové střílečky.

Co se týče dalších, v současné době pouze připravovaných titulů, může se Konami pochlubit řadou obsahující jinovské akční tituly, adventury s roboty či hry v žánru survival horor.

• Z.O.E.

Tato tři písma jsou zkratku pro *Zone Of The Enders*, což je nová sci-fi akční adventura Hideo Kojimy, autora slavného *Metal Gearu*. Na hře pracuje výtvorník z *Gundamu* Nobuyoshi Nishimura, a tak by obrovití roboty, jímž se to ve hře jen hemží, měl být stejně úchvatný jako ve filmových vizích.

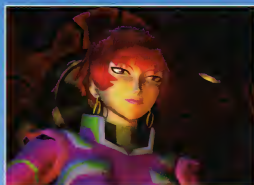
• Red

Red, přejmenovaná z původního japonského *Ring Of Red*, je vojenská strategická hra, obsahující jak epégočkovat, tak akční prvky, přičemž vše zasvětluje bojovkový 3D engine. V téhle hře musíte být zatracení rychlí, protože běhá v reálném čase.

Jen koukněte na tu velikost! Hrdina z *Blades* předvádí svůj meč.

• Ephemeral Fantasia

Taková středověká směs magických grafiky a tradiční epégočkové



ho systému jménem *Ephemeral Fantasia* se točí kolem krásné oslavujícího svatby své dcery. Na trhu by se měla objevit v roce 2001, přičemž RPG prvky lze hrát přes ovladač ke *Guitar Freaks*.

• 7 Blades

Akční adventura *7 Blades* se odehrává ve středověkém Japonsku a misi akční prvky s filmové laděných příběhem. Svým arzenálem bizarních zbraní, atmosférou prostředí i puzzle prvky se dosti podobá *Tenchu*. Tajemství ostrova Dejima budete moct podívat už koncem tohoto roku.

• Shadow Of Memories

Shadow Of Memories produkováno Golem kitem, tedy dlouholetým stojícím za *Silent Hill*, začíná smrti hrdiny jménem Eike. Zahradní smrt má nabídnout možnost cestovat časem a svůj úděl změnit - ale za jakou cenu? *Shadow Of Memories* by se měla premiérově objevit někdy počátkem roku 2001.

• Licence ESPN

Konami má v zásobě další dva tituly s příchuť ESPN, přičemž oba by měly vyjít počátkem příštího roku - basketbal *ESPN NBA 21ing* a hokej *ESPN National Hockey*



Po směru hodi- nových rubáček (z levého horního rohu):

Z.O.E., *Ephemeral Fantasia*, *Red*, *ESPN National Hockey*, *Shadow Of Memories* a *7 Blades*.

Nightfall. Už teď se oba tituly mohou pyšnit úchvatným motion capturem.

Z dalších připravovaných titulů se jen tak mála vlešoušná PC strategie *Age Of Empires II*, filmy o údajném *Silent Hill 2* zůstaly pouze fámami, práce na akční adventuře *Nightfall* bude vyjádřit dokonce zastaveny. Pochopitelně diamantem na koruně Konami zůstává *Metal Gear Solid 2* (viz článek A taky *Metal Gear*), nicméně pokud se měščí zbývajících do uvedení tohoto titulu náležitě vyvíjet, nerozobí se z konamiových regálů pro Evropě pouze *Silent Snake*. ■



UŽ TU BUDE PAYNE

Po dlouhých třech letech vyjde ze skříně na PS2 konečně dočkámé písečkové střelky v první osobě **Max Payne**. Nadšení za hru zavládlo už na veletrhu E3, kdy měli hráči poprvé možnost vidět akční postavy za hry i neuvěřitelně přesné grafické detaily. Hru vydává firma 3D Realms (autorství tým Duke Rukenie) a hraješ o **Maxe Payne** je silně pod vlivem skříních milů Johna Woo, okouřeného správkou výuky. Můžete se podívat i na oficiální internetovou stránku www.maxpayne.com.



OPÍČÍ ZALEŽITOST

Vynorty se zprávy, že autor **Age of Empires**, nezaoluzněn opomněných výhradně analogové ploškovky, pracují na druhém díle pro PS2. Deset let v současném dění světů, protaženo měřítkem, ale ihráči nepochybně, že hru bude zaměřena na mnohem větší publikum, čtenářů bude odpovídat i jednodušší hračkou a ovládnutí. To je docela škoda, protože vekturu převratný ovládací systém původní verze na hru to nepěly - tedy pochopitelně výjma těch opíků.



Součástí budoucího koremi nového hitu **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** bude změna i režim pro dva hráče.

NOVINKY O METAL GEAR

A ZASE METAL GEAR

KOJIMA SE ZMĚNÍL O REŽIMU PRO DVA HRÁČE

I když jsme se na Kick Off nedočkali žádné nové ukázky z **Metal Gear Solid 2**, autor hry Hideo Kojima byl přítomen a odpovídal na dotazy shromážděných novinářů.

Síce neprozradil o moc víc, než už bylo odhaleno na letošním

výstavě E3 (vyčerpávající reportáž najdete v **PSM28**), leč i tak jsme se pár zajímavých detailů dozvěděli, mimo jiné to, že MGS2 ladí podle ohlasů, jichž se hře dostalo na E3. „Tam jsme zjistili, co se lidem líbí a co ne“, říká Kojima-zan. „To jsme si doima v klidu přebírali, diskutovali

o tom, co by se dalo zlepšit a co by se mělo vyhodit.“

Kojima rovněž potvrdil, že v MGS2 nebudou žádné VR mise, ale zato doufá, že se mu podaří do hry vložit režim pro dva hráče. Rovněž plánuje online funkce a plánuje „zajímavé věci s periferiemi“, patrně ve

stylu manipulace s pamětovou kartou, jak tomu bylo v původní verzi. V poslední době se Kojima soustředil na AI nepřítel („Vojači se budou chovat podle toho, v jakém prostředí bojují a jakou zbraň má v ruce Snake“), rovněž pracoval na dějové linii hry.

Nakonec jsme se na Kick Off dozvěděli i to, že hře bude i „několik zenskyh postav, jež budou mít zcela klíčový význam pro odvíjení příběhu a jeho milostné peripetie“. Jakkoli by ani samotného Kojimu jistě nepřilahořovala vyzkumné, která se postaví Snakeovi v dnes už prosule filmové ukázce, pevně věříme, že až hra koncem příštího roku vyjde, bude mít Meryl s klyni v lásce. ■

LICENCE F1

TOP TEAM EA

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 NA VÁNOCE

Vývojáři od EA se zaměřili na to udelat nejrealističtější simulátor F1 všech dob - **F1 Championship Season 2000** pro PS2. Tým pracující na titulu bude mít za úkol zkrotit a ke svému účelu využít schopnosti soňovské konzoly nové generace.

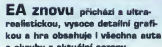
EA, usilující o větší dávku realismu, požádala tým formule 1 Orange Arrows a udělala motion capture každého z 22 mechaniků

od Benettonu. Jako vždy, i teď si EA pojistila všechny licence, takže se hře najde všechny okruhy, auta i piloty ze sezóny 2000. A i teď bude hru doprovázet anglický televizní komentátor Jim Rosenthal. EA dokonce najala bývalého designéra efednických vozů a rovněž Keitha McKenzieho, vítěze ceny RA za rok 1999 pro nejlepší přenosy formule 1 - ten dostane za úkol kolem trati rozmístit kamery a rovněž bude vybí-

rat nejlepší okamžiky závodu.

Asi nepřekvapí, že EA nejhlavnější proklamuje lepší grafické vlastnosti hry, byt patrně nejvýraznější pokrok byl učiněn v modelování karambolů a jejich nádeklů. Hodiny a kolize byly udeřeny až do takového detailu, že vidíte i barvu odlupující se z karoserii.

F1 Championship Season 2000 by se měla objevit na předvánočním trhu. ■



CHYSTÁ SE!

NEJNOVĚJŠÍ PS2 EVROPSKÉ TERMINY

8 PREMIÉROU

F1 2000	(SCIE)
Iskren Tag Tournament	(SCIE)
Rage Race V	(SCIE)
Punksticker	(SCIE)
FIFA 2001	(EA)
TimeSplitters	(EA)
F1 Racing Championship	(UBI Soft)
Rayman 2: The Great Escape	(Ubisoft)
Road to Glory: Quick Attack	(UBI Soft)
Donkey Kong	(UBI Soft)

KRÁTKÉ PŮTĚ

Dead Dr. Alien: Handgun	(SCIE)
Ready 2 Rumble: Round 2 (Mighty)	(SCIE)
Star Wars: Starfighter	(LucasArts)

ZAČÁTKEM 2001

Street Fight (working E3)	(Capcom)
Street Fighter EX3	(Capcom)
SSX	(Electronic Arts)
Radical III and IV	(Electronic Arts)
Summer	(THQ)
ESPN International Track & Field	(Konami)
Ninja Gaiden	(Tecmo)
Age of Empires II	(Konami)
Samurai Champloo 2	(From Software)
Dynasty Warriors 2	(Koei)
Shinobi	(Konami)
Madden NFL 2001	(EA Sports)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)
Shogun 2: Destiny	(Koei)
Tiger Woods PGA Tour 2001	(EA Sports)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)

KONCEM 2001

Jockey Welterest Racing	(UBI Soft)
Rapman 3	(UBI Soft)
Road to Glory	(UBI Soft)

NEJNOVĚJŠÍ PS2 DÍLA V AMERICĚ

TADY MŮŽEME JEN DOUFA...

9 PREMIÉROU

Futur GT (working E3)	(Crave)
Street Fighter EX3	(Capcom)
SSX	(Electronic Arts)
Radical III and IV	(Electronic Arts)
Summer	(THQ)
ESPN International Track & Field	(Konami)
Ninja Gaiden	(Tecmo)
Age of Empires II	(Konami)
Samurai Champloo 2	(From Software)
Dynasty Warriors 2	(Koei)
Shinobi	(Konami)
Madden NFL 2001	(EA Sports)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)
Shogun 2: Destiny	(Koei)
Tiger Woods PGA Tour 2001	(EA Sports)
Gran Turismo Sport	(Polyphony)

KRÁTKÉ PŮTĚ

NHL 2001 (EA Sports)	(EA Sports)
NBA Live 2001	(EA Sports)
V.I.P. (EA Sports)	(EA Sports)
ESPN NBA 2001	(EA Sports)
Top Gun: Bare Metal	(Konami)
ESPN NFL Prime Time	(Konami)



TROCHU HARDCORE

Zpráva o tom, že Sony uvede na evropský trh bojovníka *Dead Or Alive 2*, byly zastíněny ohlasy, že stejně tak vyjde ještě lepší *DOAE: Hardcore*. To není jen privátní příšlůvková konverze – tato v Japonsku nedávno uvedená hra má to úplně nové grafické engine, nové prostředí, kostýmy a je zde i spousta tajemství, včetně nových chvátů v Cinema Mode. V Evropě *DOAE: Hardcore* vyjde 24. listopadu.



SONY VSTUPUJE DO F1

Bitva o nejlepší světovou hru pro PS2 neochlábá. Sony chce podle tiskové zprávy vydat o premiéře *PS2 titul Formula One 2000*. Hra běhá rychlostí 60 frame/sekundu, má licenci na 11 týmů, 22 pilotů a 17 okruhů z aktuálního seriálu *MS F1*. A nabídka od Sony rozhodně vypadá lákavě – hra bude mít mimo jiné i obvyklé komentáře, v bozech budou 17-41 členové týmu, bude tu dvojnásobný radiostýl a analogový volant. Aby byla hra co nejrealističtější, byly použity textury ve foto kvalitě a v průběhu hry dochází i ke změnám počasí.

CHYSTÁ SE!

POKRAČOVÁNÍ...

Band to El Brade (El Brade)	září 2001
Banshee (Life Spins)	září 2001
Carrier (Lullaby)	prosinec 2000
Scary Run (Bitch)	září 2001
Roady 2 Double 2 (Midnight)	září 2001
F1 World Grand Prix 2000 (EA)	září 2001
Top Sports Football 2001 (EA)	září 2001
WEW Mayhem (EA)	září 2001
Wild Wild Racing (Sega)	září 2001
Demolition Mania (Capcom)	září 2001
The World Is Not Enough (EA)	září 2001
Star Wars: Super Bombad Racing (LucasArts)	září 2001
Starfighter (LucasArts)	září 2001
NBA Showtime: NBA on NBC 2001 (EA Sports)	září 2001
Ridge Racer V (Namco)	září 2001
The Saucer (Slayer Soft)	září 2001
F1 Championship Season 2000 (EA Sports)	září 2001
DOAE: Hardcore (Emul)	září 2001
San Theme Park (EA)	září 2001
External Risk (Apogee)	září 2001
World Destruction League: Thunder (EA)	září 2001
Army Men: Air Attack 2 (3DO)	září 2001
NRK Armageddon (Tintin)	září 2001

PŘÍŠTÍ ROK

ACE: Battle (EA)	září 2001
Red Faction (THQ)	září 2001
Solo Sprint Car Racing (SCSI)	září 2001
Star Sprinter 2 (Emul)	září 2001
Star Wars: Battlefront (EA)	září 2001
Major Mayhem (Apogee)	září 2001
Oxygen (Activision)	září 2001
Star Wars: Jedi (LucasArts)	září 2001
Ferrari 360 Challenge (Acquaforte)	září 2001

JESTĚ POZDĚJI

The Last (Crave)	září 2001
Star Wars: Die Wachen (LucasArts)	září 2001
Metrol Bear Solid 2: Sons Of Liberty (Kosmos)	září 2001
Star Wars: Battlefront (EA)	září 2001
Tony Hawk's 2 (Activision)	září 2001
Star Wars: Battlefront (EA Sports)	září 2001
Project Eden (EA)	září 2001

KOO VÍKOVÝ

This Is Football 2001 (SCSI)	září 2001
Fernando (EA)	září 2001
The Settlers (SCSI)	září 2001
Pirates Of Skull Cove (EA)	září 2001
Star Wars: Battlefront (EA)	září 2001
Real World EV 4 (Capcom)	září 2001
Dino Crisis 3 (Capcom)	září 2001
Star Wars: Battlefront (EA)	září 2001
Kosmos (EA)	září 2001
Paul Fantasy X (Square)	září 2001
Paul Fantasy XI (Square)	září 2001
Golf Paradise (TAKA Software)	září 2001
Gran Turismo 2000 (SCSI)	září 2001
Metrol (EA)	září 2001
Bark Cloud (SCSI)	září 2001
RekoCap (THQ)	září 2001
Top Gun (THQ)	září 2001

PERIFERIE PRO PS2

A DALŠÍ ADD-ONY

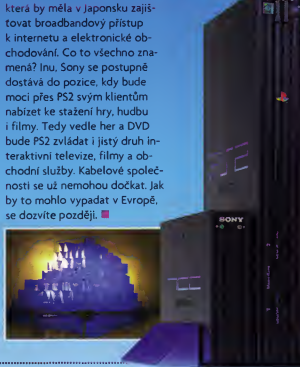
SONY DILÁČILA ČELOU NOVÝ PERIFERIE

Firma Sony oznamuje, že pro PS2 uvede na trh oficiální modem, internetový prohlížeč a tiskárnu. Zimě bude moci konzola konkurovat PC jako interaktivní terminál (ted už potřebujeme jen klávesnici).

Doufáme o těchto nových zařízeních žádné detaily, byť se má za to, že modem se bude zapojovat do 20 GB nebo 40 GB pevného disku (viz minulý PSM). Společnost rovněž oznamuje, že PS2 bude podporovat software 3D Sound Middleware, díky čemuž bude k 3D zvuku sloužit pouhých pár reproduktorů.

Podle úplně nejčerstvějších zpráv uzavřela společnost Sony kontrakt s poskytovatelem kabelové televize Tokyo Corp.

terá by měla v Japonsku zajišťovat broadbandový přístup k internetu a elektronické obchodování. Co to všechno znamená? Inu, Sony se postupně dostává do pozice, kdy bude moci přes PS2 svým klientům nabízet ke stažení hry, hudbu i filmy. Tedy vedle her a DVD bude PS2 zvládat i jistý druh interaktivní televize, filmy a obchodní služby. Kabelové společnosti se už nemožno dočkat. Jak by to mohlo vypadat v Evropě, se dozvíte později. ■



ARKÁDOVÉ NOVINKY

ARKÁDY LEPŠÍ A RYCHLEJŠÍ

NA PS2 SE BUDOU ARKÁDOVÉ TITULY KONVERTOVAT RYCHLEJI

Tradici prodávání měst arkádových titulů a jeho konverze na konzole by již zahanby mohla být minulostí. Sony totiž přišla s novým arkádovým boardem, který je kompatibilní s PS2, a tudíž mohou vývojáři jako Namco či Konami snadno pracovat na obou formátech současně. V minulosti byla konverze arkádových her na konzoly poměrně zdlouhavá, nicméně di-

ky vylepšené architektury PS2 a hlavně díky výkonu emotion engine dokáže nová konzola překonat většinu stávajících arkádových systémů.

V nové vlně arkádového hardware od Sony tak najdeme již V-RAM než v PS2, což umožňuje detailnější texturu ploch, ale hlavně bychom se v budoucnu mohli konzolových verzí dočkat téměř okamžitě po uvedení v arkádách a opacně. ■



MotoGP

bylo díky Namco komerčně zkonvertováno z arkády na PlayStation2. V budoucnu by to mohlo přestat platit rychleji.

FÁMY O VĚTŠÍ RYCHLOSTI

Šíří se správy, že Sony chce dosáhnout toho, aby software pro PS2 běhal na rychlosti 60 FPS, oproti běžným 50 FPS. Které se používají u televize systému PAL. Společnost Sony se k zajištění konkrétní nevyjadřila, pouze bylo podotknuto, že Sony pracuje s nasazením na zvýšení kvality nových titulů pro PS2, a to v rámci časových možností. Vlnová délka 50 MHz znamená sama o sobě zvláštní grafiku i rychlost, ale při oněch 60 FPS by hry byly rychlejší a plynulejší. V minulosti docházelo k tomu, že některé hry se při konverzi z NTSC na PAL zpomalily. Pokud by šlo o 60 FPS, byla by tato možnost vyloučena a kvalita některých her, zejména pak bojových, by jistě výrazně vzrostla.

Sony na tomto vývoji nepodařilo pracovat, byť dosud není jisté, zda se to stihne do první vlny her pro PS2 letos na podzim, tedy pokud se to vůbec povede. Další informace vám přineseme v následujících měsících opět na těchto stránkách. ■

Už to nebudete dlouho trčet. Ze chvíle je jedná z technické měřiče budete moci koupit a začít znovu stavět na kolu.

nya berbagai macam

JMÉNO:

READY 2 RUMBLE ROUND 2

POZNÁMKA:

MĚSÍČNÍ CHŮZE MICHAELA JACKSONA V PODÁNĚ MIDWAY.

SPECIFIKACE

STYL:	Box
VDÁVATEL:	Midway
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad
HOTOVO:	60%



Kdo by si byl pomyslel, že by se ufiukaná geordjovská dvojka PJ a Duncan mohli stát hvězdami hry. "Sleduj, jak zřídíme Michaela."



Ready 2 Rumble na sobě jako jedna z mála opravdu legračních her na PlayStation plně pracuje, aby se ještě letos mohla vrátit na scénu. Stejně jako původní hra je Round 2 zákeřně bovární se spoustou karikaturních, komických bojovníků vykládajících hodně sebevědomé hesla. Ale to není všechno. Pokračování slibuje přidat v podobě několika nových vlastních pohybů.

K původnímu seznamu deseti bojovníků a dvou herních režimů teď přibude 11 nových borců, mezi nimi basketbalový obr Shaquille O'Neal a také samotný král popu Michael Jackson.

Midway byli tak hodni a postarali se o to, aby hra neztratila svěží vzhled. Hlavní výtvarník Round 2 Emmanuel Valdez PSM řekl: „Renovovali jsme všechny animace, aby působily hladším a jasnějším dojmem, a přidali jsme nové arény, jako je opera, kasino a divadlo pod otevřeným nebem.“

Kromě známých osobností se k bojovníkům přidal Wild Stubby Cooke, Freak E Deke, Freesom Brok a Afrosův bratranec GC Thunder. Nezapomněli jsme ani na staré bore. „Hra se odehrává po uplynutí tří let po originálu, takže všichni boxeři, kteří se vrací na scénu, mají nový vzhled,

účesy i výstroj,” říká Emmanuel.

Pro nováčky byla zachována spousta zábavy pramenící z bušení do tlačítek a Midway také zkrátí čas, který je třeba k tomu, abyste se hru naučili. Je tu více kombi a speciálních pohybů, a jejich používání je třeba určitě dovednost, a pro pokročilejší hráče jsou připraveny další strategické úrovně,” vysvětluje Emmanuel. Uvidíte také nové detaily, jako je hlas vašeho asistenta v rohu, který na vás pokřikuje různé rady.

Abyste přidali více hloubky, doplnili Midway režim Tournament pro osm hráčů a režim pro týmovou bitvu Rumble. Rovněž módu Championship se dostalo předělání a na 15 zápasů nutných z získání titulu se teď můžete připravit ve dvou pasivních a pěti interaktivních tréninkových režimech.

„Každý hráč bude mít arzenál nejméně třech speciálních pohybů,” říká Emmanuel. „A také jsme zachovali Rumble Meter.” Emmanuel nás varuje, abychom neopomněli „neortodoxní útoky, jako rány břichem a hlavičky”.

A jak je na tom král popu MJ? „Vyděl jsem, jak předvádí své pohyby, a myslím, že má skutečně boxerské nádhány,” říká Emmanuel. „Bude jedním z nejlépejších rávců ve hře.” Uvidíme. ■

Lee Hall



PROFIL

SPOLEČNOST:	Midway
JMÉNO:	Emmanuel Valdez
ZAMĚSTNÁNÍ:	Hlavní výtvarník
HISTORIE:	Emmanuel se podílel na vývoji původní Ready 2 Rumble.
VLIVY:	Klasika staré školy Punch-Out! stejně jako moderní bojové hry jako Tekken a Soul Calibur.

CITAT: „Mezi útoky patří i rány břichem a hlavičky.”

JMÉNO:

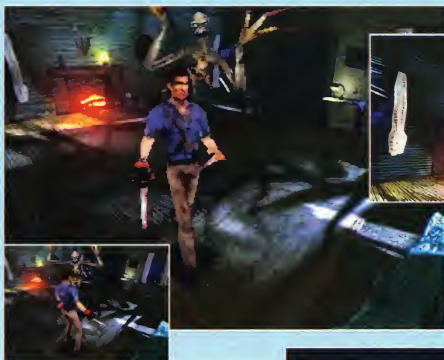
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

POZNÁMKA:

ASH SE VRACÍ. MUŽ S MOTOROVOU PILOU MÍSTO LEVÉ RUKY, S BROKOVNICÍ V PRAVÁČCE A HLÁŠKAMI NA JAZYKU.

SPECIFIKACE

STYL:	Akční horor
VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	Heavy Iron Studios
DATA VYDÁNÍ:	Listopad
HOTOVO:	65%



Ash miluje svou motorovou pilu a jeho motorová pila ze se miluje kucháňi zombi. Ale ve hře bude i sekera, pistole a brokovnice - a navíc si je budete moci vyladit, aby byly ještě vřejnější a brutálnější.

Všechno začalo roku 1982, kdy vzal student jménem Sam Raimi pár svých známých do lesa a tam, za peníze vydělané o prázdninách, natočil film. *The Evil Dead*. Levný, krvavý a ponurý horor se rychle stal kultem a vnutil si další dvě pokračování.

Série proslavila nejen režiséra Sama Raimiho, motorovou pilu a představitele hlavní role Bruce Campbell, ale stala se i inspirací mnoha počítačových her - především autů slavného *Dooma* a *Duke Nukema* se k ní hrdě hlásí. Ted konečně nastal čas, aby se *Evil Dead* vykašlal na post krvavé múzy a rozjel se vlastní filiálku. Producent celého projektu Scott Krager k tomu říká: „Příběh se odehrává osm let po skončení *Armády temnot* (to je poslední film ze série *Evil Dead*). Ash se vrací do srubu, kde to všechno začalo, aby se vyrovnal se svým strachem a nočními můrami. A samozřejmě, znova se mu do cesty připloutou Deadité a další bytosti z armády zla.“ Tentokrát se bude bojovat o Necronomi-con: Knihu mrtvých - knihu, ve které je víc, než by mělo lidské oko vidět.

„*Evil Dead*“, pokračuje Scott Krager, „má hodně podobný herní systém jako třeba série *Resident Evil* - tomuhle srovnání se prostě

v žánru akčního hororu nedá vyhnout.“ Dobře dobře, říkáme my, hlavně co brutalita? Cyklus *Evil Dead* byl proslulý gore efekty - střílající krev a leis, vytřené oko letící přímo do očí houcí divy. „Bez pořádného krveprotí a hutných masakrů by to snad ani nebyl *Evil Dead*“ Jestliže je tak. A Scott Krager se rozpovídá: „Další skvělou věcí, kterou *Evil Dead* přináší, je volnost pohybu. Ash se nemusí jako v jiných hrách otáčet kolem k přiseře, aby ji mohl odstřílet hlavu. Může si pobíhat, jak chce, a zároveň to kolem sebe osít.“ Takže to vypadá, že *Evil Dead* bude mít v sobě hodně z akčnosti takové *Lary Croft*.

Evil Dead bude stát hlavně na soubojích - tudíž nesmí chybět pořádný zbrojní arzenál. „Začínáte s obyčejnou sekerou“, říká Scott, „a postupně získáte pistoli, pušku i brokovnici - a během hry si je budete moci všechny vylepšovat.“ A? A? A? „Samozřejmě, motorová pila nemůže chybět. Ash bez motorové pily... to snad ani nejde“

Jo, tahle hra má všechny předpoklady k úspěchu. Zvláště když Ashovy hlášky bude pronášet jediný a originální Ash, uctívající Bruce Campbell. Na to už se nedá říct nic jiného než: „Hail to the King, baby!“ ■

Jiří Pavlovský



Když se na ně podíváte, je vám hned jasné, proč se s nimi Ash nedokáže nikdy definitivně rozloučit.

PROFIL	
SPOLČNOST:	THQ
JMÉNO:	Scott Krager
ZAMĚSTNANÍ:	Výkonný produkční
HISTORIE:	Pět let byl designérem a produkčním u firmy Activision, než v roce 1998 přešel k THQ.
VLIVY:	Samozřejmě <i>Evil Dead</i> ovská série, ale hra se hodně inspirovala i cyklem <i>Resident Evil</i> .

CITAT:

„Samozřejmě, motorová pila nemůže chybět...“

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Text: Steve Owen

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Electronic Arts

Vývojář: Dreamworks

Počet hráčů: 1 až 2

Datum vydání: Listopad

Formát: PlayStation1

NĚKDY JE TĚŽKÉ BÝT ŽENOU. ZVLÁŠT POKUD JSTE ŽÁROVEN ČLENKOU FRANCOUZSKÉHO ODBOJE A MÁTE SE VYPOŘÁDAT S CELOU NĚMECKOU ARMÁDOU.

Běhání obrovskými oblastmi a zabíjení pomíjivých potvor je každodenní stravou průměrného hráče, neexistuje však větší pochoutka než střelení do nacistů. Vývojáři Dreamworks se le- ni do masakrování fašounů pustili skvěle provedenou hrou *Medal Of Honour*, střílečkou v první osobě, která volně vychází z historie, jen zřetelně násobila množství nácků, které můžete odbouchnout, a zdesetinásobila počet kulek, které normální hrdina dokáže vydychat. *Medal Of Honour* byla skvělým přepisem války, šovinistickou odou na velkého amerického hrdinu. Vypadala nicméně jako ze skutečného života a stala se skvělou alternativou střelení do všelijakých "vetřelců".



Medal Of Honour: Underground



Tito chlapi na vás sice vyrukovali a kuráž, ale viděná zhabalů na vás bude pádit zezadu z úkrytu.



“HRAJETE ZA MANON, DO ŠATIČEK OBLEČENOU ČLENKU FRANCOUZSKÉHO ODBOJE.”

Naštěstí se vyplnila očekávání a my hráči brzy dostaneme další slušnou porci masakrování nácků, tentokrát nazvanou *Medal Of Honour Underground*. Přidané čtvrté slovo předznamenává hlavní změnu, která se s hrou odehrála - už nejste Jimmym Pattersonem, velkým špionem a drsňákem, ale hrajete za Manon, do šatiček oblečenou členku francouzského odboje. (Dva přemíové body, pokud vám dojde, že Manon byla v původní hře Pattersonovou nadřízenou. A měli byste zjistit ještě víc.)

Nejeden se o žádný pokus napodobovat Laru Croft, ale o další přiblížení se známé historii. Zatímco se soudí, že se Francouzi převálili a nechali se pochcat okupantskými silami Německa, pravda je taková, že odboj, a zvláště pak OSS (Office of Strategic Services), sehrál důležitou roli při rozvrácení Říše a nemálo přispěl i k jejímu konečnému pádu. Opravdu - vyvojáři *Medal Of Honour* si do-

konce dali tu práci a udělali rozhovor s veteránkami odboje. Potěší také to, že si Dreamworks, jedna ze společností Stevena Spielberga, dělá více starostí i s tím, aby hra byla historicky přesnější, než tomu bylo u *Sindlerova seznamu* nebo *Zachraňte vojína Ryana*.

Manon je vyslaná na sedm různých misí a během hry také dostává patřičné instrukce - počínaje skromnými začátky, kdy pomáhá sourozencům (viz rámeček *Přátelé*, za zdravější životní styl), až do okamžiků o nějakých 24 misí později, kdy se stane členkou OSS a podílí se na osvobození

Paříže. Každá z úrovní, které jsou mimochodem zhruba dvakrát větší než mapy z první hry, má přesně určený cíl, takže abyste se v příběhu dostali dál, musíte splnit určitá kritéria, zničit určitá vozidla, najít určité lidi a nechat na živu jisté postavy.

Pomoc přichází v podobě vylepšeného arzenálu zbraní. Celkem tu najdete osm nových hráček, jako třeba impozantní anti-tankové granáty, drsňáčkou Big Joe, zbraně Sten a naprosto suprovou Molotov Cocktail. S tou poslední jmenovanou je třeba, jak se dá čekat, zacházet s jistou opatrností.

Hlavním důvodem pro větší zbraně je skutečnost, že si teď budete muset poradit se zástupem obřích vozidel, v němž nechybí tanky, obrněné vozy a motocykly. Právě coctail a granáty zaručeně fungují proti těmto šile-ným ko-

VÁLEČNÉ HRY

Když jste osvobodili Francii a donutili Hitlera k potupné abdikaci, je ten nejvhodnější okamžik zastavit na své vlastní přání. *Medal Of Honour Underground* nabídku obsahuje i multiplayer a rozšířenou obrazovku, a to vo speciálně konstruovaných bojových arénách. To si ale s historií nemá mnoho společného.



Prohližení tanků zepředu se nedoporučuje.



Nová vozidla v *Medal Of Honour* určitě přispívají k většímu napětí. A jak vám asi došlo, umět zabíjet.



ŘEKNĚTE SÝR

Mamon nard jen zdatnou bojovníci odboje, ale také šikovnou mistrný převlék. K takovému istem je tu spousta představitelů a nejzábavnější je v tomto obvodu mias v Racku. Na začátku mise uvidíte německou fotografku v bezvědomí, již někdo poráží ukrutně její "nedeště". Mamon předstírá, že je známá propagandistka, a náhle zjistí, že má přístup do nacistických prostor. A pakéžd, když narazí na některého z naturdých psáků, je odmárněna překvapeným pohledem.

Některé důstojníci jsou podezříváni, ale rychlý výbuch "blístu" je na chvíli ochromí a tu by vám mělo poskytnout právě takto času, abyste vytáhli svou bouchačku s tlumičem dřív, než se rozsvítí alarm.

Co se dalších převléků týče, hraje to si na divy, které roznášá psův, a dokonce i na řidičku ambulance se stylu Romanes Highgate. Nedostatek munice a balistický zranění jsou upřednostňují také přetoky, ale nikdy nevdá, že v Medal Of Honour nemůžete prosvítit svou bouchačku a rozstřelit každého, kdo se vám připlaže do cesty.



Tihle rozzuření náckové nejsou žádní cínoví vojáci. A navíc se objeví i muž z Dal Monte, který vypadá dost dravě.

► vojím obludám, nemluvě o možnosti získání nejruznějších zbraní poschovávaných na různých místech. Efektivnější je ale použití toho, co programátoři s oblibou nazývají interaktivní oblastí. Jen tak pro zábavu můžete přestřelit kabel od lustru, který se pak zřítí na hlavy těch, kdo stojí pod ním. Medal Of Honour Underground si odehrává se za druhé světové války.

Důležitě dějové zprávy jsou prezentovány atmosférickými videoseřábky ze skutečného života, zatímco úvodní informace a instrukce k misím dostáváte ve

“JEN TAK PRO ZÁBAVU MŮŽETE PŘESTŘELIT KABEL OD LUSTRU, KTERÝ SE PAK ZŘÍTÍ NA HLAVY TĚCH, KDO STOJÍ POD NÍM.”

svém tajném douptě ukrytém pod pekařstvím. Dokonce si spolu s medailími uchovávat i vzpomínky na své souboje s nácký.

Získání těchto medailí není tak jednoduché jako v původní hře. Nepřítel celých 12 měsíců pilně trénoval a teď se vůbec nestydí poschovávat se za sloupy, bednami a zdi, a dokonce po vás ze svého úkrytu bude i čas od času střelít. Vojáci klíčují a skáčou, umí se skrýt nebo si lehnout na zem, a dokonce si i hledají alternativní cesty do

vaší oblasti. A tichý útok je vždycky tou nejlepší pojišťkou, že nebudou přivolať po-sly.

Měli jsme možnost vidět téměř dokončenou hru a musíme pochválit šikovnost útoků. Když vezmete v úvahu jejich šilené vylepšení, především početní převahu, předpokládáme, že hra bude velmi zábavná. S vaší Třetí říši opravdu nepodaří ovládnout Evropu. Statečné americké jednotky Stevens Spielberga ale samozřejmě opět hravě zvítězí.

S vaší pomocí. ■

PŘÁTELE, ZA ZDRAVĚJŠÍ ŽIVOTNÍ STYL

Každý potřebuje přítele a dvojnásob to platí, když začínáte nácky ve druhé světové válce. Nejhladovějším rozšířením Medal Of Honour Underground je právě přídit spřátel.

Zhruba v polovině mise ve hře vystupují i další členové odboje OSS. V mnoha případech se vlní čluní po úrovních a pomáhají vám se zvládnutím a lavičce nepřátel.

Co je ale důležitější, některé z úrovní obsahují jistě podstatnější postavy - například hned v té první se skrývá váš bratr. Majete ho pod Eiffelovou věží

a pak ho musíte krýt, když se vloupe do nákladního auta, aby ukradl vybavení. V interakcích k misi se praví, že musíte chránit bratře, ale poslední členy odboje můžete obětovat. A tak vás napadne, jak snadno by bylo zlobit je v krizové době.



Bandy mladých Árijců můžete zlikvidovat pomocí ruční hrozeného granátu. Oni ho ale mohou chyťat a hodit zpátky.



PlayStation

syphon filter 2



www.playstation-europe.com/syphonfilter2
www.sony.cz

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Tony Hawk's Pro Skater 2

TONY A HAWK - SPOJENÍ TĚCHTO SLOV JE SYNONYMEM BOLESTI, ROZKOŠE A TOTÁLNÍ NÁVYKOVOSTI.



Uděláte trochu méně odvážný trik a hned bude označen za slabý. Ha-ha! A vy jste měli za to, jaká je to bomba, co?



Grinding
po zábradlí,
U-rampě
a okrajích záseků
je stále klíčová
záběhovačka.
A stejně složité!
Udržet balanci
je polekání fuška!

Když vyhodíte průměrné lidské tělo do výšky nějakých 4 metrů, můžete čekat, že až dopadne, bude z něj něco vytékat a bude řvát bolestí. A na *Tony Hawk's Skateboarding* se při podobných setkáních obličje s betonem nikdy moc dobře nevalilo. Nicméně pokud ve vás první hra vyvolávala myšlenku na sádku či řo, pak to ještě nic nebylo – ve druhé můžete myslet tak akorát na hřibovr.

Že spadnete z prkna a zalomíte to do země, tak na to jste si už jistě zvykli. Jenže co vás čeká tady, to snad ani nelze vypovědět. Netrefíte dobře nose-grind, následuje takový držpáček, že si klidně můžete připravit, co řeknete sv. Petru. Prostě síla. Nebo dopadnete na plošinu pod špatným úhlem, a jak vaše postavička padá, slyšíte zvuky, z nichž vám sedívají vlasy na hlavě. Ne, to fakt není pro slabé povahy.

Nicméně držpáčky nejsou jedinou oblastí *Tony Hawk's Pro Skater 2*, jež byla oproti původní verzi totálně přepracována. Největší změnou je zde to, že můžete kombinovat jednotlivé triky do řetězců a tím dosahovat úctyhodných výsledků. Navíc je zde úplně nový pohyb, který hrůzu může učinit úplně jinou – tzv. Manual. Jde v zásadě o takovou stojku na skateboarde, kterou – pokud jste tedy dostatečně zruční – můžete použít k propojení jednotlivých kombinací mezi rampami a zábradlími. Jen si to představte: získáte několik bodů na U-rampě, přes Olie půjdete na okraj a pomocí Manual na zábradlí, načte děláte grind dolů. Vlastně to je způsob, jak získávat body za pouhý postup vpřed. Navíc se díky pohybu Manual úplně skvěle učí nové úrovně, protože člověk je zde donucen přemýšlet, jak triky lze spojit, aby byl bodový zisk co nejvyšší.

Už v raném stadiu hry, jak

jsme ji měli možnost hrát my, je nad veškerou pochybnost vidět plynulost a eleganci, přičemž vizuální stránka nepostrádá ani grafickou finisu. Neversoftu se nějak podařilo zbavit se mízného oparu, který zatěžoval první titul, a výsledkem je tak hra působící

“...zapadající slunce má nádhernou barvu a celý park je zalitý úžasnou zlatovou září.”

bíci velice živě a dynamicky. Jednotlivé úrovně vypadají naprosto famózně, zejména pak skatepark v Marseille. Závodi se zde za soumraku, zapadající slunce má nádhernou barvu a celý park je zalitý úžasnou zlatovou září. I samotní skateři jsou velice detailně provedeni. A proto když si budete vytvářet vlastního skateara, můžete změnit snad každý aspekt modelové postavy, včetně tváře, ohůzů či tenisek. No, klidně mu můžete obout nějaké růžovčácké nebotky, jestli je zrovna tohle váš vkus. Jen by nás zajímalo, co by tomu řekl Tony Hawk.

Jednou z brilantních novinek ve hře je traťový editor. Ten umožňuje při stavbě vlastní tratě použít prakticky každý objekt, který ve hře vidíte (U-rampy, mísy, normální rampy). Navíc je úžasně snadno ovladatelný a postup svého budovatelského šílení si můžete z jakéhokoliv úhlu prohlížet v 3D a stavbu v jakémkoliv okamžiku přerušit a na vlastní kůži si ji otestovat. To vám dává obrovskou možnost vystavět park kompletně na základě vlastních

Tony Hawk's Pro Skater 2



Trochu barvy a jaká změna! Jeliště lepší je to, že konečně zmizel ten všude přítomný mlžný opar, který tolik kazil první díl.



Bolest a utrpení jsou přítomné i tady, zejména pokud se pokoušíte o nějaké ty nebezpečnější (být potenciálně výnosné) triky. Treba přeskočit projíždějící taxi.

schopností, takže se v něm bude váš skater cítit jako doma a budete moci tvořit téměř nekonečné triky. A to je skvělá šance, jak se dokonale předvést, až k vám přijde na návštěvu kámoš.

Veteráni s otlučenými koleny jistě rádi uslyší, že na ně čeká i úplně nový kariéroví režim. Ten je podobný minulé hře a obsahuje spoustu speciálních objektů, které lze na jednotlivých úrovních nalézt, dobrými triky si lze vydělat i zlato a peníze na drovo. To je skvělá příležitost, jak si co nejrychleji vylepšit svůj skate-

board - vrhněte se po hlavě do nějaké úrovně, udělejte pár skvělých triků, získáte nějaké ty prachy a co nejrychleji je utratíte. Ostatně s lepším prknem se nástrahy tratě zvládají mnohem snadněji.

Nuže, špičková věc. Tony Hawk se prostě vrátil ve velkém stylu. Pokud bude konečná verze přinejmenším stejně dobrá jako tahle raná verze (a je téměř jisté, že bude ještě lepší), pak nás čeká skutečně excelentní titul. Už se těšíme a brousíme si zuby. Recenze v příštím čísle!

Al Bickham

TĚŠTE SE NA...

MONSTRÓZNÍ MÍSTA NA TRIKY



Některá místa ve hře jsou speciálně navržena tak, abyste zde mohli vystihnout skutečné mase- ni triky a navíc získat neuvěřitelný počet bodů. Jedním z takových míst je skatopark v Marseille. Chopte se příležitosti, dejte dohromady pár triků a čeká vás velká síla a peníze. Nezapomínejte.

NÁZOR

PLUSY

- Nové triky
- Lepší vizuální stránka
- Editor parků

MINUSY

- Trošku podobné prvnímu dílu
- Eha...
- No, to je tak asi všechno...

PŘEDBĚŽNÉ UPDOZNĚNÍ

OK, nevěří se tomu snadno, ale Tony Hawk's Pro Skater 2 bude téměř jistě lepší než první díl. Je tu spousta nových možností, lepší grafika a mnohá více triků než kdy jindy. Prostě bomba.



Alone In The Dark 4:

V ZAPADLÉ PAŘÍŽSKÉ ULIČCE SE RODÍ VELIKÉ ZLO. NÁŠ REDAKTOR SE VE FRANCII TAK TROCHU ZTRATIL, A MUSÍ TEDY NAŠLAPOVAT OPATRNĚ (NÁŠTĚSTÍ MÁ KLACEK)...



Edward, ten svítí pořádk. Ale spouh ho vidět to přichází.

Eloudící paprsek záře z baterky na chvíli ozáří temnělou chodbu, hustě vyzdobenou dekoracemi minulého století a plnou zaprášených knih. Míhota světla poskakuje po místnosti a osamělá postava se vydává přes koberec, hledajíc věci, které by ji mohly zajímat. Pohybující se světlo ale probudilo podivnou postavu bizarního tvaru, která útočí na hrdinu s baterkou a nedá mu nejmenší šanci se nějak bránit. Jak kamera vyjede ze záběru, což značí hrdinův skonek, je nad slunce jasné, že *Alone In The Dark* je nejambicióznějším pokusem o horor od doby, kdy se v ulicích Raccoon City objevili zombici z *Resident Evilu*.

Na první pohled vypadá *Alone In The Dark* jako takový míšmaš *Silent Hillu* a *Resident Evilu*, nicméně stačí se na hru podívat v akci a je vám jasné, že to je omyl. A přestože je hra dosud hotová pouze ze 60%, už teď je jasné, že má pařížská vývojářská firma DarkWorks v rukou titul, který může vytvářet nový standard pro žánr survival hororů. Co se týče hrátelnosti, hra se pohybuje po důvěrně známé linii, kdy máte

dvě postavy prohledávající tajemnou budovu a snažící se nalézt zbraně a další objekty potřebné k tomu, aby byly překáženy zárměry zlých sil. Ale *AITD4* v sobě má přece jen něco, co jej odlišuje od jeho hororových příbuzných -

„AITD4 má v sobě něco, čím se odlišuje od zbytku žánru.“

integrální součástí strašidelné atmosféry totiž tvoří chytré využití osvětlení a stínů.

Alone In The Dark 4 - dostává tak svému titulu, jenž v češtině znamená „sám ve tmě“ - staví před hráče řadu jen nevýrazně osvětlených místností. Jste vybaveni obvyklým zbrojním arzenálem a baterkou - vaším úkolem je proplácet jednotlivé místnosti a hledat užitečné věci, nepřítele nebo občasný vypínač, který můžete rozsvítit. Efekt to má podobný jako epizoda z *Akt X*, kdy světlo baterky pouze v zá-

The New Nightmare



**Představte si, jak vám
nízký odporný hlas leze po zst-
tyku. Takové pocity vás čekají.**

blesků odhaluje nevidané hrůzy a přitom je hráč udržován v neustálém napětí. Jasně, zní to do slova jako recept na neúspěch, nicméně výsledný efekt je velice přesvědčivý a realistické světelné efekty, doprovázené neuvěřitelně detailně propracovanými mistnostmi, činí z této hry jeden z graficky vůbec nejpovednějších titulů pro PlayStation všech dob.

Využití temnoty má rovněž klíčový význam pro odvíjení scénáře a bojové sekvence, které se ve hře vyskytují. I když o zápletku se pry stále ještě diskutuje, ve stávající podobě je hra příběhem parakustiky (známého z předchozích dílů) Edwarda Cambyho a nové hrdinky jménem Aline, kteří jsou vysazeni do záhadného domu o několika podlažích a celkem 140 místnostech. Zbytek skečovaného scénáře je založen na invazi temných sil, které lze odrazit pouze světlem. A tak vede pro daný žánr obvyklého hledání nejrůznějších objektů vyplňuje velkou část hry pátrání po speciálně konstruovaných zbraňích vystřelujících světelné paprsky, jimiž je možno ničit nepřátelské nestvůry.

Originalita a inteligence momenter dále posiluje onen akcent

„najdi a zlikviduj“, jenž je vlastně celému žánru survival hororu. DarkWorks pracovali na základě principu, že existuje mnoho forem strachu - samota, temnota, pocit, že je člověk sledován - přičemž v průběhu hry je důkladně prozkoumána každá z těchto podob. Nejprominentnějším příkladem je všudypřítomná potměšlost, zatímco rozdíly v chování nestvůr občas vyvolají šok a navíc ke hře přidávají trochu taktických prvků. Například některé potvory jsou slepé, ale mají vynikající sluch, takže reagují na sebemenší hluk, který způsobíte. Jiné se zase bojí světla a napájem baterky je v pohodě zažene. Tyto rozdíly přispívají k bohatosti děje - hráč totiž není při každém střetu s nestvůrou nucen volit otevřený střet a souboj.

Dále hru výrazně oživuje skutečnost, že se obě postavy pohybují po oddělených, byť vzájemně částečně propojených dějových liniích. A i když není žádný podstatný rozdíl mezi tím, zda si vyberete mužskou či ženskou postavu, Edward je vysazen před hlavními vchodem do budovy, zatímco Aline přistává na střeše. To znamená odlišné hádanky - hra vlastně získává druhou akční rovinu a rovněž umožňuje



No co je, mámo? To nevidíš, že vočarim? Objavte si Alone In The Dark nemají zrovna vybrané společenské chování.



Někdy je snad lepší baterku namít a navědět, co na vás čeká.

Dokonce i vědecké předměty, jako třeba žele, vám za těchto okolností nahradí hrůzu.

TĚŠTE SE NA...

HNUSNÉ VĚCI VE TMĚ (JAK JINAK)



Jak už napovídá samotný název, Alone in the Dark staví na obecném sdíleném strachu ze tmy. Edward a Aline jsou na podstatu hry výloveni batoškou, ze kterou hledají v knize z mistrovi klíčové věci. Některé místnosti jsou černé jak hlozo, některé částečně osvětlené a jiné úplně. Ve druhé ústí hry hrdinové sestupují do tajemného podzemí. I zde platí za základní pravidlo, že když vstoupíte do temné oblasti, čeká vás tu nějaká nechtěná překvapení. Proti temnotě můžete bojovat některou ze světelných zbraní, které nepomohou za osvětlení místnosti, ale demony zabijí téměř okamžitě.

► je DarkWorks prezentovat se dost dobrým komunikačním systémem mezi dvěma hrdiny. Stisknutím tlačítka **AI** lze totiž kontaktovat svého partnera/partnerku (ehm, tedy ve hře), přičemž pro každé stadium hry jsou vloženy jiné reakce. A tak i když si třeba Edward občas rád pokecá, asi ho dost překvapí, že mu Aline volá zrovna ve chvíli, když se mu po krku sápe nespočet monster a na záznamniku mu nechá vzkaz, ať jí brnkne, až bude mít menší foťr.

Ke skutečně zapletité složité mu ději ještě přispívá osm dalších postav, vše pak doplňuje zajímavý a skutečně originální soundtrack - směs hudby a zvukových efektů. **AITD4** má rozhodně potenciál udělat z této řady naprostou špičku videoherního hororu. I když jsou zde občas patrné výpůjčky (užitečné předměty nápadně svítí, což je okoukané z Resident Evil), **AITD4** velmi chytře zintenzivňuje napětí a staví jak na šocích, tak promakané hratelnosti. K dobru hře musíme přičíst i to, že jakkoliv se chytá nápadů spálených už v minulých titulech tohoto žánru, tradici ta-

„Zintenzivňuje to napětí a staví jak na šocích, tak promakané hratelnosti.“

ké občas boří. Postavy se mohou pohybovat volně, tedy ne tak hloupě svázané jako v Racon City, a pochvalu zaslouhuje i AI monster.

Pochopitelně teprve až bude hra úplně hotová, bude možné posoudit, zda se autorům podaří lo nějak sklonit disparátní nápadů v jeden celek. Ve stavu, v němž se hra nachází teď, se to nicméně jeví velmi pravděpodobně. **Alone in the Dark 4** možná nebude velký krok vpřed, leč bude docela chytrý příběh, klasický souboj mezi dobrem a zlem, šokové taktiky, a tak možná nastal čas znovu se začít bát tmy. ■

Steve Merrett

PSM NÁZOR

PLUSY

- Naprosto fantastický vzhled
- Novotvůr mají skvělé AI
- Dva oddělené příběhy

MINUSY

- Hodně podobné Resident Evil
- Hádanky jsou jednoduché
- Mlékový snad až moc tmy

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra má potenciál stát se nejstylovějším titulem žánru survival hororu. Je sice úderu do je tradiční ankádová adventura, nicméně dech beroucí prezentace a velice chytré vosač-ný zvuk z ní dělají skutečně výjimečnou hru.

Team Buddies

ZABÍJENÍ JEŠTĚ NIKDY NEBYLO TAK INFANTILNÍ
A SPROSTĚ ZÁROVEŇ.



Sbírání krabic je základem Team Buddies. Čím víc krabic dás dohromady, tím lepší zbraň postavíte.



Eyl to ideální svět, plný roztomilých postavíček, hudby, tance a přátelství – prostě hnus. Díky tomu tahle idylka netrvala příliš dlouho. Na padáček se z nebe snesly krabice plné zbraní, panduláci (vzhledově připomínající něco mezi figurkami z Lega a pilulkami proti početi) se rozdělili podle barev a bratrovražedná reží mohla začít.

Grafika hry Team Buddies je tak cukrově sladká, že jenom pohledem na ni člověk ztloustne o tři kila. Je tak roztomilá, že by ji člověk hned koupil svému mladšímu bratřovi k šestým narozeninám (samozřejmě za předpokladu, že by byl takový idiot a vůbec mu něco kupoval). A to by byla chyba. Pak by se totiž taky mohlo stát, že se do očí vašeho sourozence začne vkrádat nebezpečný lesk a jedné noci vás udusí polštářem. Protože Team Buddies je vící satan v rouše beráncůho pacifisty. Pod roztomilou grafickou slupkou se skrývá nálož cynismu a černého humoru – a co víc, skrývá se pod ní poměrně náročná a obtížná strategická hra.

Přiznávám, že, že dávám přednost tahovým strategiím před realtimovými. Většina z realtimovek se totiž rychle mění v zbesilé mačkání tlačítek a ujíždění, že zatímco jste vydávali pokyn jednomu oddílu, byly dva další vyvráženi. Team Buddies je příkladem přesně ta-

kově hry – pokud máte ovšem v téhle branži praxi, je Team Buddies přesně pro vás. Mě jsou patřičně různorodé – od klasických vyhlazovačích a ochranných až po uklizení odpadků. Taky vás tvůrci neuráží

“Grafika Team Buddies je tak sladká, že jenom pohledem na ni člověk ztloustne o tři kila.”

maiou obtížnosti, možná právě naopak, už od prvních levelů se na vás vrhají desítky dobře vyzbrojených nepřátel s očima podlitými krví. Na rozdíl od vás totiž nedělá počítač problémy kombinovat výstavbu (z padálcích červených beden si sestavujete jak samopal, granáty a tanky, tak i své bratry ve zbraň) s útokem a obranou. Než se vám kombinace tlačítek dostanou do krve, budete dostávat do těla a budete nadávat ještě vulgárněji než ty roztomilé herní figurky. Co jste čekali? Váika je přece svinstvo. ■

Jiří Pavlovský

TĚŠTE SE NA...

PRAVÝ CHLAPSKÝ STRIPTÝZ



Pro zkušené exhibicionisty je určena hra pro dva, kdy můžete své figury světnout do neha, nebo ještě hůř, do fotbalových dresů.



NÁZOR

PLUSY

- Přijemná grafika
- Hnos
- Variabilita

MINUSY

- Občasná nepřehlednost
- Obtížnost
- Složitě ovládání

PŘEBÍŽNÉ UPOZORNĚNÍ

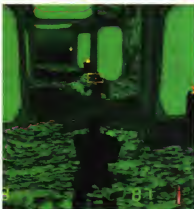
Hra je zábavná a příjemná, ale slovník figur je srovnatelný se slovní zásobou Terrance a Phillipa. Ovšem pořád je tu jazyková bariéra, a tak můžete slyšet aludšije sourozence někde, že slovo „Fuck“ znamená něco jako „Jemnější“.

Duke Nukem: Land Of The Babes

PO DVOU VELICE ÚSPĚŠNÝCH DÍLECH SE DUKE OPĚT VRACÍ
A S NÍM I STŘELNÍ A SPOŘE ODĚNÉ DĚVY.



Moře ženských - no, vypadá to trochu jako žany - ve třetí epizodě trilogie.



Ztrocené ženské převrátí celý svět naruby. A někdo to musí dát do pořádku.

Eodné her se v pozdějších stádiích vývoje výrazně mění, a tak doufáme, že se k nim zařadí i *Duke Nukem: Land Of The Babes*. Verze, kterou dostalo PSM, obsahuje jak grafické, tak hratelnostní nedostatky, které je třeba před vydáním odoperovat.

Děj se odehrává někdy v budoucnosti, kdy Zemi přepadla neznámá rasa, která se snaží vyhladit muže a podrobit si ženy, aby mohli vytvořit novou rasu žiženců. Několika ženám se podaří uniknout z "United Babe Resistance", ale když vteřici vynaleznou jakousi ničivou zbraň, musí požádat o pomoc. Očividně potřebují muže, protože ony jsou přece jen dívky. Jak by mohly úspěšně bojovat, když mají tolik starostí se správným natřásáním poprsí? Chápáte?

Na scénu vstupuje Duke Nukem, poslední nadupaný bouchač, který s nechtěnou jistotou vysílá dávky ze své bouchačky a srší vším. Jako Duke musíte v této 3D akci hře ve třetí osobě projít 23 úrovnemi plnými velkých prasadel nepřátel a sem tam nějakou gorilou, přičemž máte k dispozici řadu zbraní, počínaje házečím nožem a konče granátometem. Budete se potýkat dokonce i s podvodními úrovněmi, i když ve verzích pro preview se hra pokazuje, když Duke ponoří hlavu pod hladinu, pokazila, takže jak to všechno dopadne, se snad dozvíme z verze pro recenzenty.

Nicméně můžeme říci, že se jedná o tradiční díl kontroverzní série *Duke*, kde nechybí obvyklá kombinace těžké výbroje, krve, skoro nahých žen a Dukeova rozsáhlého repertoáru sexistických poznámek. V minulých dílech (které získaly hodnocení 8/10

"Zemi ovládne neznámá rasa, která se snaží vyhladit muže."

a 9/10) se tento vzorec osvědčil, a tak tomuto hernímu enginu a grafice dává Infogrames důvěru i tentokrát.

Bohužel se objevily nedostatky v hratelnosti a ovládacím systému, a tak jestli se tato hra má alespoň přiblížit úspěchům, které sklízeli její předchůdkyně, bude potřeba rychle s tím něco udělat. Problémy jsou už v samých základech pohybu a samořejmě je tu potíž s atraktivními dámmi, které díky grafice vypadají spíše jako svalnatí transvestité s umělým poprsím. *Duke Nukem* není jiný, i když se příznivci tohoto žánru určitě zaraďují, až v inventáři najdou jetpack nebo rentgenové brýle. Až dorazí verze na recensenty, bude si jisti, že se dovíte zbytek. ■

Lee Hall

TĚŠTE SE NA...

STŘELJÍCÍ KRYSY



V budoucnosti bude takhle odporné verbálně umět zacházet s takovými zbraněmi a znečistně i polychvilně cile stejně jako nále rozostřený mýsoy, pan Nukem. Kromě toho až se postaví na své vlastní nohy, budou měřit dva metry, a to rozhodně nejistou dobré zprávy pro aleckého a krysáře.



PLUSY

- Režim Death Hatch
- Velké zbraně
- Silečny

MINUSY

- Chybí v ovládacím systému
- Nedostatek v grafice
- Tragický sexismus

! PŘEBŮŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra rozhodně nezraje svůj původ, takže očekávejte grafiku i hratelnost hodnou se podobnou přechodnou dílu. Pokud by snad měla tato verze pro preview blížít konečnému provedení, bude hra už při vydání vypadat hodně zastaralá.



Něco na tom bude...



10. mezinárodní
veletrh informačních
a komunikačních
technologií

Vše o informačních
technologiích, mobilních
komunikacích, softwaru,
hardwaru, e-commerce...

invex
www.bvv.cz/invex

Brno – výstaviště 1, 9. – 13. 10. 2000



Brněnské veletrhy
a výstavy, a. s.
Brno Trade Fairs
and Exhibitions
Výstaviště 1 / 647 00 Brno
Czech Republic
Tel: +420 5 41 15 11 11
Fax: +420 5 41 15 30 70
www.bvv.cz / info@bvv.cz

BVV

**Veletrhy
Brno**



ČÍSLO PĚT ŽIJE?



TAKŽE. ŽIJE?
JE MRTVÁ?
A POKUD TO
ZABALILA, PROČ
MÁ PROBOHA
NA SOBĚ TEN
PŘILÉHAVÝ
OBLEČEK? PSM
NAVŠTÍVIL CORE
DESIGN, ABY ZA
KAŽDOU CENU
ZJISTIL, JAK TO
DOOPRAVDY JE
S LAŘINÝM
PÁTÝM
DOBRO-
DRUŽSTVÍM
TOMB RAIDER:
CHRONICLES
A - PSSST - S
JEJÍ BUDOUC-
NOSTÍ NA PS2.

Text: Mike Goldsmith
Fotografie: James Chadwin





Lara Croft je mrtvá - nebo by aspoň měla být. Na konci loňské *Last Revelation* byla Lara zavalena hromadou kamení v jistém hrobě v temném Egyptě. Ani sebevětší množství bonbonů Mentos by nemohlo vzkřísit playstationový idol číslo jedna - na konci své výpravy je v souladu s duchem celé série uvězněna v Hórově chrámu pod Velkou pyramidou a tak je zajištěno, že hrobka (v angličtině Tomb), která se stala Lariným pseudonymem se stane i místem jejího posledního odpočinku. Odpočívej v pokoji, Lara Croft.

Což může být buď nesmysl jako z nějakého levného drasáku, nebo 110% komerční sebevražda. Tvář, která se objevila na obálkách více než 300 časopisů, která se stala prodejním hitem všeho, od plážových osušek po chystaný film, hvězda (jen trochu vzpomínejte!) bombastické hry, které se prodalo více než 14 milionů kopií, a to jen jejich playstationových inkarnací. Na Zemi prostě neexistuje způsob, jak by Core Design, tvůrce Lary, mohli svou prsatou kočičku najednou zprovodit ze světa, je to jasné? A tak *PSM* čekalo na nevyhnutelný telefonát, který by oznamoval, že se Lara prokopala ven s nálezem v podobě zkamenělého zubu, ztratila paměť a žije šťastně v Chelmsfordu, nebo podají jiné podobné vy-

[Vpravo] Exkluzivně pro tento článek renderovaný model Lary oblečené v příslušném kostýmu, v němž se objeví v úrovní odevhrávající se v průmyslové budově. Je ještě sladší (i když mrtvější) než kdy dřív.

FILMY, HRY A VIDEO

JO, JASNĚ - VÍME, ŽE JE TO ANGELINA JOLIE, ALE JAK POKRAČUJE NATÁČENÍ TOMB RAIDER: THE MOVIE?

„Je totálně šilená.“ Adrian Smith z Core sasmokrásně mluví o Angelině Jolie - zirkala Oskara za film *Girl, Interrupted* (Narušení) a před časem bylo obhlášeno, že se stane hrdyní *Tomb Raider: The Movie*. A podle toho, co nám Smith prozradil, se ta děma pro tuto roli více než hodí.

„Je v té roli skvělá,“ pokračuje. „Posledních šest týdnů strávila na intenzivním tréninku - dělála bungee jumping s spolu s vojáky ss učila střelbu.“ Jolie tu roli tedy vzala, a tak nyní mála režisér Dimon West vyrábět pinou perou vpradá.

„Zrovna teď nastává ve starých studiích v Pinewoodu, kde se točil *Band*,“ prozraduje Smith. „Docele chápí, že si pronajal větší prostory než tuhle křehkokolovou filmov za posledních deset let. Sdílo Croft Manor jim během minulých čtyř týdnů postavilo někdo set lidí a teď tedy začínají s filmováním.“

„Samotný scénář je velice dobrý. Vychází z jednoho Lařino dobrodružství s stylem si rozhodně nezadá s filmem *Indiana Jones*. Lara se prostě vydá na cestu a musí si poradit s ledasčím.“

Najev že je film o dámě, tak blízka Smithova srde, ale filmáři také s Core už spolupracovali při rozmanitých rozhodnutích.

„Ukázali nám spoustu předkládaných nákrešů,“ pokračuje Smith. „Muvili jsme o klíčových prvcích scénáře. Nevědli jsme tam nějaké místo, které nás zrovna nezamouvala, s omloukou všem, co mohli, aby nám vyhověli. Ve scénáři je několik velice náročných momentů, velká komika po Londýně a několik velice napínavých pasáží, které si lidé určitě oblíbí.“



„Mohla by se prostě probudit, dát si sprchu a všechno by to byl jenom zlý sen.“

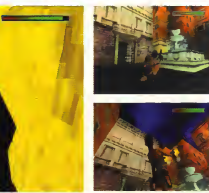
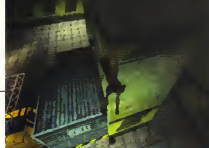
Adrian Smith

světlení, které nám umožní pustit se do preview nové hry *Tomb Raider*, tak jako to děláme od roku 1996 každé léto. A tak jsme čekali. A čekali.

A pak zazvonil telefon - ale všechno bylo malinko jinak, než jsme si představovali. Ano, poté pokračování *Tomb Raider* na PlayStation bude, ale Core přišli nestojí o obrovskou popularitu, která se

vázala k předchozím dílům. Zatímco nová modelka Lara Lucy Clarkson okouzlová davy na letošní květnové výstavě E3, hry samotnou nikdo neviděl a k máni neby ani žádné detaily, kromě pár zbýných nákrešů hi-res verzí několika starších úrovní. Něco se dělo a my jsme museli zjistit co. Ona musí žít, nebo ne?

Ano - i ne. Jak už jsme minulé měsíce



v jedné z noviniek naplali, pátá hra - *Tomb Raider: Chronicles*, abychom uvedli plný název - bude opravdu vydána v listopadu, ale pokud jde o Lařino obživnutí, budou její obdivovatelé zklamáni. Ano, naše hrdinka se tu sice objeví, ale pouze v retrospektivě. Jinak by to ani nešlo, protože se celá hra točí kolem jejího pohbu.

„Mohla by se vzbudit, dát si sprchu a všechno by to byl jen zlý sen.“

Adrian Smith odkazuje na legendární epizodu z kyčlovitého seriálu *Dallas*, kde se Pamela Ewingová vzbudí a najde svého muzikla Bobbho ve spěse - On žije, její svět se nezhroutil a samozřejmě, celý minulý díl byl jen sen. Snaží se zertem

„ZROVNA NÁS TO NEPOTĚŠILO...“

MY JSME BYLI EXISTENCI PÁTÉHO DÍLU LARY NA PLAYSTATION PŘEKVAPENÍ, ALE NÁŠE REAKCE SE ZDALEKA NEVYROVNA REAKCI TĚCH, KDO DOSTALI ZA ÚKOL POKRAČOVÁNÍ VYTVOŘIT. PSM SI ZAŠLO NA POKEC S TYMEM CHRONICLES.

 ANDREA CORDELLO „Májo, úroveň, grafika a podoba.“	 MARTIN GIBBINS „Já jsem programátor jazyka, Neude my animace Lary.“	 RICHARD MORTON „Designér map, úroveň městských bloků ve všech dílech TR.“	 ANDREW SANDHAM „Dobrodružství za suroch a rozmanitostí úrovní.“	 DEL GLICHRIST „Programátor, engine a technická zvláštnosti.“
 PHIL CHAPMAN „Animátor animací všechny zvláštnosti a podoba skvěle věd.“	 ALEX DAVIS „Programátor PC a Chronicles verze, tedy jsem jen kódu chleusu zvláštností.“	 PETE CONNOLLY „Hrdinka a postavy všech jazyků po v.“	 TOM SCUTT „Já jsem programátor grafiky všech jazyků po v.“	 JOBY WOOD „Já jsem animátor designu.“



KÉŽ BYCHOM TAM BYLI

ČTYŘI MÍSTA, KTERÁ NAVŠTÍVÍME V LAŘINÝCH VZPOMÍNKÁCH, JSOU ŘÍM, RUSKO, IRSKO A PRŮMYSLVÝ VĚŽÁK. TADY JE ZBĚŽNÁ PROHLÍDKA.



Lara se v první úrovni vydá do útrobu římské Opory.

najít způsob, jak odvrátit záplavu nendivně pošty od Lařiných fanoušků („Zabil jsi Laru Croft! Nechápu, jak jste to mohli udlít!“ směje se Smith), ale prozvoní fidelit Core, který dohlíží nad každým Lařiným pohybem, je neobomlný. Je snad mrtvá, ne?

„V Tomb Raider: The Last Revelation jsme nechali tak trochu otevřený konec, kdy je Lara zavalena v hrobce a lidé vlastně nevědí, jestli žije, nebo je mrtvá,“ potvrzuje Smith. „Na tuto myšlenku teď hodíme navázat i v Tomb Raider: Chronicles. Název Chronicles (Kroniky) přesně vyjadřuje podstatu hry. Jsou to dobrodružství, o kterých lidé zatím nevěděli a také způsob, jak zdůraznit fakt, že Lara je tu s námi už pěkně dlouho.“

„Čas běží a my se ocitáme pěti dní po skončení The Last Revelation,“ pokračuje. „Lařino tělo nebylo nalezeno, lidé si ▶



Úroveň jedna: Řím

Po pohrbu se skupine pozatylakých vrstí do studovny na Croft Manor - Winston (Lařin sluha), Jean-Yves (Lařin francouzský kamarád archeolog) a otec Dunstan (Iřský rodinný pastýř, který sloužil mlu). Tito tři hosté si vzájemně povídají a prohlížejí si předměty roztroušené po místnosti. Winston vezme do ruky kámen mudrců a povi nám, že je to odměna, kterou si Lara přinesla z jednoho rasistického dobrodružství v Římě. Úroveň (kde nechybí ani trénink) začíná v římské Opěře, kde se má Lara, skvěle vypadal v příhrávkách vězňů šestech, setkání s Larsonem a Pierem (která vystupovali v prvním Tomb Raideru) a kousky od nich tam kámen. Samozřejmě se jí snaží povzbudit a následuje honička v kvilolavých ulicích Italské metropole.

Úroveň dvě: Rusko

Hovor se obrátí k obrazu německé ponorky z druhé světové války. Jean-Yves prozradí, že loď vaze mystické Kapl osudu (šip, o němž se říká, že prokřísí Jasišův bok a udátné krví kuzelovou moc) zpět do Německa, ale kvůli záhadné explozi se tam nikdy nedostala. Následuje zážitek na Laru s Jean-Yvesem v polární oblasti, jak se vydávají do ruské provincie Murmansk, aby našli onu kopl.

Úroveň tři: Irsko

Uhodí blesk a zhasne světlo. Je to pekelná noc a Winstonovi připomene dobu, kterou strávil v Connasi - sluhové starým íráckým domě. Ještě nedorazila Lara tam kdysi byla s Winstonem a Dunstanem a pozorovala podivná žjvení na jednom z ostrovů. Ti dva lidé ji nechťají vyvěstít, co ta žjvení znamenají, a tak se mladá hrdinka odplíží ka člunu a vydá se ostrov prozkoumat sama.



Úroveň čtyři: Věžák

Vrátíme se k Winstonovi, Jean-Yvesovi a Dunstanovi, kteří jsou v Lařině tajné místnosti s trofejemi. Winston zdvihne zprášený hrad a náhle írá. Jak na tento drakolok dopadne světlo a oslří celou místnost, přeneseme se do budovy, na níž září logo Van Croy Industries. Záběr na Laru obalenou do příševného kostmu. Hrdinka musí využít všechny své nové špičkové dovednosti (představte si kombinaci Metal Gear s Filmu Past), aby se dostala do budovy, vyhnula se inzerovány bezpečnostním paprskům a odnesla si mystickou věžku. A pak...

T akže jak jste se cítili, když si vás zavazeli do kanceláře a přednesli vám, že budete dělat další Tomb Raider?

RM: Znovu nás to nepotěšilo. MG: Totálně nestrávil, už proto, že to má být další Tomb Raider. Tím před nám udlil první dvě a řekl nám, že se nám další udlít nepo- věděl. Tak jsme udlili další dvě a další nám řádně zabral. Když nám teď říká, že nás čeká další, bylo to jak zjít san.

At jste si mysleli, co jste chtěli, musíme na udlít a musí být ještě lepší. Co tedy ještě můžete vyplešit, když už jste si o předchozí díly mysleli, že je to její poslední (je neoprávněně dobrodružství)?

MG: Teď už je to vlastně jen o přiblíhu. Technicky už toho moc vyplešit nemůžeme. Delší verzi první tři měsíce projektu konverzí celého kódu, takže teď bude rychlejší než kdý dřív.

RM: Dostali jsme sém mnohem více detailů. Všechno půjde mnohem rychleji a my toho na obrazovce můžeme ukázat mnohem víc.

AD: Po technické stránce by měla být ztracena dobrá, ale za tím je spousta věcí, kterých si lidé nevědomu. Te spousta krátky není fér. Lidé říkají, že je to stále to- též, ale není - úplně celou hru jsme přepsali.

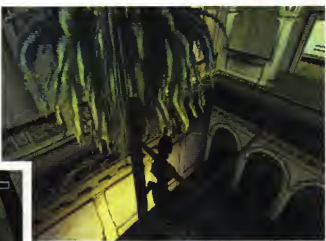
RM: Jediná možnost, jak bychom si mohli úplně změnit, je použít faktorní engine Sól Reaver, kde je všechno hládká a je možné vytvořit dokladně Sól a organická tvary. Do toho jsme se ale a Tomb Raider pustit nemohli, protože to trvalo mnohem delší než rok.

JW: No ale i když to možná nebu- dou žádné hlavní změny v enginu nebo systému, hráči se dočkájí stovek a stovek nových efektů.

Bude Chronicles výpravnější retrospektivní struktura k tomu skoro vizuál.



A po návratu hospodily, se tým rychle pustil do animací a mpsování Chronicles.



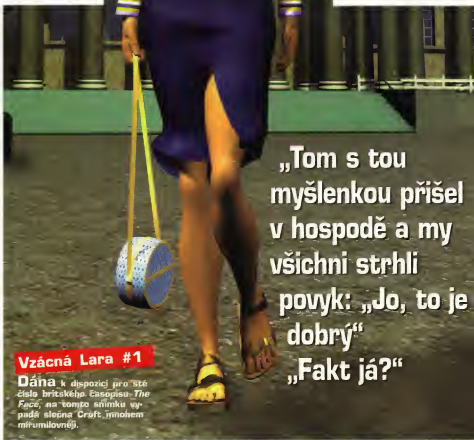
nedokáží představit, že je mrtvá a zasypaná v hrobce. Teď máme v plánu vytvořit velkolepý obraz pohřbu na panství Croft Manor. Je to rodinné sídlo Lařiny rodiny, zahalené tajemstvím. Lidé tento domů viděli již mnohokrát, ale teď je tu zcela nová oblast - rodinné pohřebiště. Sešli se tu Lařini přátelé a blízcí příbuzní, aby ji uložili k odpočinku a jsou tu i zástupci světových médií, protože se jedná o velkou událost."

Opravdu velká událost - a je potřeba zatraceně dobré zápletky, aby se legie Lařinych obdivovatelů vydaly v listopadu do svých oblíbených herních obchodů. Core se nakonec rozhodl pro strukturu jakési antologie, kde postavy z předchozích her bloumají po panství a vzpomínají na svá dobrodružství prožitá s Larou. „Jsou to Lařini přátelé a blízcí příbuzní a kolegové, s nimiž jste se setkali - lidé jako Jean-Yves a Pierre z prvního dílu série,

Core hodně zapracoval na detailních prostředích hry.

kterí vzpomínají na dobrodružství a všechno, co kdysi s Larou prováděli. Je to opravdu dobrý způsob, jak zakončit kapitolu o tom, co už vlastně známe jako Laru Croft a Tomb Raider."

Kam se tedy vlastně vydáme? Kolem celé zeměkoule (viz rámeček „Kde bychom tu byli“). „Všechny příhody jsme zhruba pojali jako každou ze čtyř samostatných her. Jsou to všechno různé epizody z Lařina života, takže v každé z nich budete mít teoreticky jiné atributy“, vysvětluje Smith. „Ve hře bude spousta novinek, které zkombinujeme s prvky předchozích čtyř adventur. Když jsme se ohlíželi zpět, našli jsme spoustu



„Tom s tou myšlenkou přišel v hospodě a my všichni strhli povyk: „Jo, to je dobrý“ „Fakt já?“

Vzácná Lara #1

Dána k dispozici pro článek časopisu The Face, a tento snímek vypadal úplně jinak než ostatní.

„ZROVNA NÁS TO NEPOTÉŠILO...“

AS: Od chvíle, kdy jsme dokončili minulou hru, jsme hodně času strávili pokusy o vytvoření pořádných postav. V předchozí hře také bylo nechtěné mluvení dialogů. Snažili jsme se jich užít co nej méně, tak abychom nenudili, a tak jsme lidem dali postavy, které znejí z herní předchozích dílů. Znovu jsme odvíjeli spoustu starých postav a každá z nich je osobnost. Vytvářeli jsme postavy ve čtyřech hracích a teď už je můžeme začít dělat skutečně.

Takže jaké byly začátky?

MG: První mělo to vypadalo asi takhle: „Podívejte se tuhle naouchu, kterou jsme právě nešli, a byla jak ve II, tak ve III a IV.“

MR: Měli jsme spoustu ohledů na Tomb Raider III, že se lidem líbila úroveň Area 51 a její tajemnost, a tak jsme si řekli, že na to nebude

me stavět a vytvoříme nějaké tiché speciální pohyby, kterými Lara může něco určité nepřítele. Může být chloroform, zkombinovat ho s látkou, a když je někde strážce, může jít a složit ho.

AS: Tomb Raider III byl první hrou našeho týmu a tankrát jsme se snažili nadsadit do ní, co se dalo. Teď už jsme se naučili vybrat a dávat do hry jen to, co lidé opravdu chtějí a nemáme čas na to, abychom do hry nepsali spousty s prvky metaforou na ukor

PC: Stejně jako hrami je také hodné ověřené filmy. Všichni jsme si řekli: „Když bychom měli filmovou licenci, co bychom chtěli dělat?“ Všichni jsme se shodli na věcech, jako je The Matrix, Smrtonosná Pěst a Dospělá Dívka, takže prvky z těchto filmů můžete najít v různých úrovních hry.

Jak vypadal první nápad pro Chronicles?

PC: Měli jsme spoustu schůzek. Původně jsme mysleli, že by měla být jako Tomb Raider III. Lara by měla mít spoustu plnou trofeje se čtyřmi efekty, které získala v minulosti, a vy byste si mohli vybrat ne

„Když Lara prohledává skříně a komory, může odsud vyndávat věci.“



Ben Jones se pokoušel s vyřešením rozpaků kolem Lařiny smrti zabít na ukor lid z týmu pracujícího na Tomb Raideru pro PS2.



► věci, které se objevily v *Tomb Raider III*, ale v *The Last Revelation* už po nich nebylo ani vidu. Vrátili jsme se k nim tedy v tomto posledním dobrodružství.

K boji připravit! Lara si oblékne svou výstroj, aby se vydala do budovy Von Groya.

na vylepšení takových prvků, jako je systém kamery a ovládací mechanismus, k nimž jsme se vždycky chtěli vrátit a opravit je. Také Lara dostane nové pohyby a právě ty budou v každé misi klíčem ke splnění některých úkolů - jedním z nich je chůze po visutém laně a je skvělé pozorovat Laru, jak se plíží na druhou stranu a klátí se ze strany na stranu.

„Dosáhli jsme také mnohem větší interakce s prostředím,“ pokračuje Smith. „Když Lara prohledává skříně a komory, může odsud vyndávat různé věci. Je efektivnější, když si potřebné věci hledá, než když jen sbírá předměty, které leží na zemi. Může otevřít dveře, všechno pro-►



„ZROVNA NÁS TO NEPOTĚŠILO...“

ktarou z ikon, která by spouštěla dobrodružství, jel vedlo k zánik přeludeho předstá. Pak se objevil další nápad v podobě scénáře bez možnosti úniku, kdy je Lara uvězněna na ostrově.

AS: Vyjde z pyramidy, ktarou prohledávala a je naplň mrtvá a tak trochu šovinist, protože ji to právě zaspalo (směje se). Má dve měsíce na to, aby se dala dohromady a objevuje ji na temné ostrov, kde není zrovna klídek.

AG: Nikomu z nás se to moc nelíbilo. A na devět měsíců, které jsme dostali, to bylo hrozné práce. Stačí by se z toho noční můra, proto jsme se rozhodli vrátit se až k původní hře a brát jednu úroveň po druhé, pěkně samostatně.

RM: A pak přišel nápad: Stačila hodinka přemýšlení. Tom s tou myšlenkou přišel v hospodě a my všichni stáli povyk: „Jo, to je dobrý“.

TS: Fakt je?

AS: Lara v *The Last Revelation* zemřela a my se všichni ptali: „Cože? To se má zase vrátit v nějakém sentimentálním příběhu?“

Fikt: Že je v *Chronicles* mrtvá, působí mnohem lépe.

AG: Jo, necháme to rozfousnout. Idu příští generace.

Je tedy něco, co jste chtěli přidat, a přesto jste nemohli?

TS: Spoustu toho mají na svědomí technická omezení při vyvíjení playstationové hry. Máte danou

rychlost mašiny a omezené množství paměti, se kterými můžete pracovat - jsou prostě věci, které dleat nemůžete. Mohli byste tu sedět pět let a stejně by se vám to nepovedlo. Já sám nemám a práci na *Tomb Raider* problém, protože je tu spousta věcí na zkoumání, je třeba přejít na nové platformy, které znamenají radikální změnu.

Znaméná to PlayStation2? Přidáte něco?

Nikola: Danou týmu *Chronicles* se už zabývali verzí pro konzoli příští generace, takže se k nim pak připojme. ■

„Znovu jsme ožvili spoustu starých postav a každá z nich je osobnost.“





Vzácná Lara #3

Původně počítali se *PSM*, my jsme jinou malinko poopravili. Lara vylézt z čelky.



Hvězdy Tomb Raider: Chronicles - otec Dunston, fešáky oblečený Jean-Yves a stvoření známé jen jako „Swampy“ z irské úrovně.

hledat a vybrat, co potřebuje. Prostě jsme celou hru řádně oprášili.“ Takhle věta se vztahuje k jistě poznamce, kterou *PSM* učinil po zhlédnutí rané verze hry. Není to ale přes všechny ty úpravy zase jen *Tomb Raider*? Samozřejmě že ano - stejně jako jsou *Gran Turismo 2*, *Resident Evil 3* a *Colin McRae Rally 2.0* jen další pokračování. A i když jsou všechny ty nové vozy, pohyby, tratě a zbraně příjímé, na konec to budou právě hráči, kteří budou muset splnit požadavky na privilegii zahrát si tyto remisky svoje chetě. Spousta telefonátů do *PSM* v poslední době naznačuje, že hráči chtějí nové nápady a aby za peníze utracené letos za pokračování, taký něco dostali. Tato srota telefonátů očividně směřovala i do Core a to na něj odpovídají druhým bonusovým CD, které by mělo vyjít z *Chronicles*.

„Chystáme takovou specialitku, ale já o ní zatím nemohu hovořit, protože dost pracujeme na logistice,“ prozrazuje Smith záhadně. „Je to věc, o kterou nás už dlouho žádá hráčská veřejnost, a my jsem rádi, že jim ji teď můžeme nabídnout.“

„Pracujeme i na dalších spřízněných produktech. Chystá se vydání filmu *Tomb Raider*, který se právě natáčí, takže možná přidáme i nějakou ukázkou nebo nějaké další zábavné doplňky. Také jsme zvažovali možnost zít některé původní mapy a úrovně zpracovat je pomocí nové

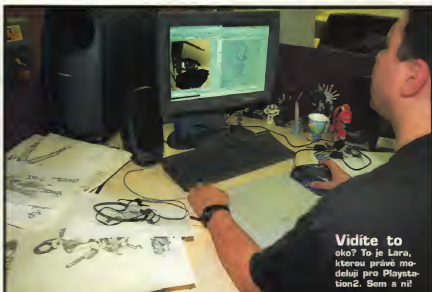
technologie - díky lepšímu světlu by vypadaly mnohem lépe, byly by rychlejší a Lara by mohla mít různé výstroje. Pak byste si mohli zahrát nově verze klasických úrovní, jako je třeba St. Francis' Folly z úplně prvního *Tomb Raidera*.

PSM před vámi smeká, pane.

To je tedy Chronicles - ale jak to bude s *Larou Croft*? Chtěte-li se dozvědět o dalších osudech macaté milovnice dobrodružství z Core, budete si muset počkat na listopad a na samotný konec hry, není však žádným tajemstvím, že vyjádří už s *Larou* nějakou dobu experimentu na *PlayStation2* - *PSM* na jaře roku 1999 opravdu vidělo hodně raný model *Lary* na vývojářském zařízení pro PS2. Takže přece jen žije?

„Myslím, že si lidé cení toho, že už pracujeme na *Next Generation* (pracovní název pro *Tomb Raider* na *PlayStation2* - viz rámeček „*Tomb Raider: Příští generace*“). Musí to být něco nového, a přestože to bude vystupovat *Lara Croft*, lidé budou chtít, aby dělala jiné věci. Takže jsme museli přijít s novou hrou. *Chronicles* nám dává možnost, abychom jednu kapitolu zakončili a začali novou na *PlayStation2*. *Tomb Raider: Chronicles* v mnohém naznačí směr, kterým bychom se chtěli ubírat v *Tomb Raider: Next Generation*.“

Je tedy *Lara Croft* mrtvá? S koupí smutečního obilku ještě raději počkejte. ■



Vidíte to, oko? To je *Lara*, kterou právě modelují pro *PlayStation2*. Som a ni!

TOMB RAIDER: PŘÍŠTÍ GENERACE

KDÝŽ JE Tedy Mrtvá, JAK SE SAKRA MŮŽE DOSTAT NA PLAYSTATION2? ČTĚTE DÁL.

“Chtěl bych se motat kelam, ale přeci nic neprozradit.“ Pezua, „Ne.“ Další pauza. „Můžeme to vynechat?“

Adrian Smith váhá. Na televizi za ním běží plně funkční verze *Lary* pro *PlayStation2*, která běhá o vypaď velice hladce. Samozřejmě, že to jen dává, aby všichni viděli, že Core pracují na *Tomb Raider* pro *PlayStation2*, ale on přímo hoří prozradit detaily o tom, jak se *Lara* přesune na novou konzolu. Už se to blížilo, protože vydání *Tomb Raider: Next Generation* („*Next Generation* se nám teď jen tak připletlo. Byl by to přísný název a my už hledáme jiný“) se plánuje na první čtvrtletí roku 2001.

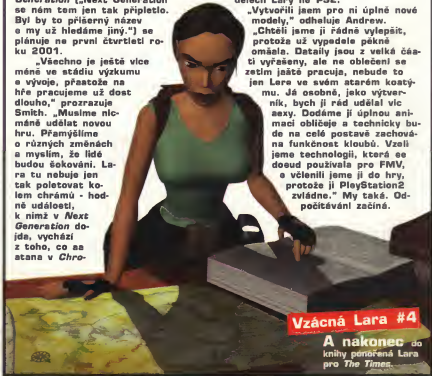
Věroho je ještě více méně ve stádiu výkumu a vývoje, přestože na hře pracujeme už dost dlouho,“ prozrazuje Smith. „Musíme nicméně udělat novou hru. Přemýšlíme o různých změnách a myslím, že lidé budou šokováni. *Lara* tu nebudie jen tak poletovat kolem chrámů - hodně udělá, k nimž v *Next Generation* dojde, vyčechá z toho, co se stane v *Chro-*

nicles. Chtěli bychom, aby si lidé zahráli *Chronicles*, dostali se na konec a až začnou *Next Generation*, pochopí, proč jsme udělali to, co jsme udělali.“

Zklamání? My také, ale i když se nám nepodařilo zjistit, o co v *Next Generation* kráčí, věme jistě, že vypaď akvěle. Nejen že nám Smith ukázal malý PS2 demo (*Lara* tředíne v pokusu vypadá bezvadně, pobíhá po opuštěném hrade, obklopeném prozrazím vypuštěným příkopem), ale setkali jsme se i s Andrew Thompsonem, vývojářem pracujícím na modelech *Lary* na PS2.

„Vytvořili jsem pro ni úplně nové modely,“ odhaluje Andrew.

„Chceli jsme ji řádně vylepšit, protože už vypaďe pěkně omákle. Dostali jsme z velké části ty výsledky, ale ne obléčení se zletím ještě pracuje, nebude to jen *Lara* ve svém starém kostýmu. Já osobně, jako vývojník, bych ji rád udělal více sexy. Děláme ji úplně animací obléká a technicky bude na odějí postavy zachováva funkčnost kloubů. Vmíli jsme technologii, která se dosud používala pro *PSM*, a věleli jsme jí do hry, protože i *PlayStation2* zvládne.“ My také. Odpočívání začíná.

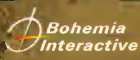


Vzácná Lara #4

A nakonec do sniny penězů *Lara* pro *The Times*.

Tváří v tvář budoucnosti
musí zachránit svou minulost.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Tomb Raider: The Last Revelation © & TM Core Design Limited 1999.

© & vydává Eidos Interactive Limited 1999. Všechna práva vyhrazena.

„a PlayStation“ jsou registrovanými známkami společnosti Sony Computer Entertainment Inc.

V ČR vydává a distribuuje BŮHEMIA INTERACTIVE s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5.

Tel.: (02) 5718 9511 – 14, fax: (02) 5718 9510.

www.bohemiainteractive.cz, e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz



Banka. Dobrodružství začíná bankovním přepadením a končí rozhodujícím soubojem v genetické bance mutantů. To je k bankám všechno, mají bankovní přátele.



STAY ON THE SUBWAY

Všimli jste si té nečistotě vody? Všechny Spideyho instinkty mu radí, aby si potvinoval surfování.

UŽ JSTE NĚKDY ŠPLHALI PO ZDECH S LEHKOSTÍ NORMÁLNÍ CHŮZE?



Spider-Man

Můžete se plížit po stropě, sledovat gangstery pod sebou,

FAKTA

■ VYDÁVATEL:	Activision
■ VÝROBCE:	Neversoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	Září
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Žadné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLOČINA:	Nepotřebná

Vítejte, věrní příznivci i nováčkové! Nosový newyorský-ko přívuklu legendárního tvůrce Spider-Mana Stana Lee nás uvedou do nového dobrodružství Petera Parkera, zpola muže a zpola pavouka. „Připravte se na skutečné vzrušení se skutečným superhrdinou“, ohlašuje, jde vás čekat neustálé spřádání sítí a šplhání po zdech? A osmadesátiletý autor tolika Marvelových hrdinů, že si je nemůžete zapamatovat, má pravdu. Akční? Adventure? No jasně.

I když se v krátké historii videoher najde hodně titulů, kde vystupují superhrdinové, žádnému z nich se doopravdy nepodařilo dostat se na úroveň rozkoše z nadlidských schopností. Právě tohle bylo pro Neversoft (tvůrce Tony Hawk's Skateboarding) opravdovou výzvou. Znovu rozebrali engine Tonyho simulátoru řízení na prkne a vytvořili plně trojrozměrné newyorské prostředí, v němž si může jejich pavučinami opedený zákrak řádit, skákat a honit lze nepřátele. Zkrátka bojuje za pravdu, právo a Ameriku. Nebo tak něco.

Náš hrdina se ocitá uprostřed podlehlo přiběhu, v němž je obviněn ze zločinu, který nespáchal. Někdo se totiž převlekl za Spider-Mana a ukradl jeden z nejpevnatnějších technologických vynálezů Dr. Otto Octaviuse, a tak se skutečný Spidey ocitá v roli psance.

Hra začíná tím, že se náš hrdina pokouší zmařit bankovní přepadení, ale nechá si nekrvavě zadržet a snese se na něj hrůzy policajů, kterí ho pak honí po střeších mrakodrapů, stíhají po něm všechno, co mají, a ze všech sil se snaží Spideyho svrhnout do metaforické propasti. Bezradný Parker se utká s Venomem a nakonec vyjde najevo, že celou zápletku neřídí nikdo jiný než zlé druhé já Otty Octaviuse, Dr. Octopus.

Jak se Spidey proplétá příběhem dál, je atakován stále různovějšími a ohavnějšími, lyselinu plavajícími protivníky, kteří vznikají v generátorech na základě v Daily Bugle. Spidey sleduje jejich slizkou stopu a objeví obrovský podvodní generátor, který vytvořil Dr. Ock, a ten vysílá armádu poskoků, aby přeměnili nebohé Obvatele New Yorku v uříkané poslušné

mutanty. Události se však vyvinou trochu jinak, než si naplánoval - jak chytře poznamená náš přítelček s chlupatými nohama - zmutovaní obyvatelé jsou neovladatelní a Octopus brzy začne valit oči nad útokem nepřátelských potvůrek.

Cestou uvidíme malá zjevení ze světa hrdinů Marvel. Kromě jiných je tu Hurricane Torch z Fantastic Four, Daredevil, Black Cat, Rhino, Mystero, The Lizard a Scorpion. Po celou dobu je jasné, že se Neversoft ve spojení s Marvelem snaží neobvykle úspěšně zajistit, aby všechny detaily sedly. Příznivci komiksů berou své hrdiny vážně a jakákoliv chyba by byla okamžitě odhalena. Tím však nechceme říct, že by hra byla zaměřena jen na fanoušky Marvelových komiksů. Pochopitelně se tu najde spousta referencí, ale v první a nejdůležitější řadě je to adventura, a to navíc zatraceně dobrá.

To neobyčejné potěšení z hraní Spider-Mana pramení pouze z toho, že si prostě pohráváte s nadlidskými silami svého hrdiny. Spidey může přeskakovat z mrakodrapu na mrakodrap, houpat se na své pavučině a opisovat ladné oblouky

**LÍBÍ SE VAM?
KZUSTE TŘEBA...**
METAL GEAR SOLID
Klasická špiónážní hra se sladem Snakea a bandou zlodějů nukleárních zbraní.



Vyzkoušejte si Spideyho v režimu Easy. Běra u levnějších věží je díky botanové ovládací v pohodu. V obtížnějších režimech ovládací zmiš a Spidey musí překonávat pokně z píle na píle.



seskočit a zneškodnit je Spideyho úderem.

proti nebi v animacích, které si v nicem nezadá s kresleným seriálem. A právě je oblast, v níž se vyplácí pozornost, kterou autoři věnovali komiksům. Chcete-li přeskóčit ze střechy na střechu, zmáčknete **Q** a Spidey vystřelí své vlákno, které mu umožní přehoupnout se na druhou stranu v typické spider-manovské póze. Když na druhé straně narážíte na zeď, Spidey zaujme pozici jakési zátky a připraví se na cestu nahoru na střechu. Musíte se sekat s nějakým nepřátelským neuváčením? Pak ho zamotejte do pavučiny a vystřelte po něm pavučinovou kouli, která ho srazí dolů, nebo ho prostě zbouchejte rukama a nohama do kostičky. Že to pro superhrdinu není dost drsné? Ano, ale Marvel si v dohodě vyhradil, že Spider-Man nikdy nikoho nezabije. Takže všichni nepřátelé, které zmáčknete, upadnou do bezvědomí a vypadnou tak ze hry. Dokonce i když čistě (čtenou) náhodou srazíte někoho dolů ze střechy, nerozplácne se dole na kaši, ale zachytí se na dosud neviděné římsě o něco niž a bude nadávat, abyste věděli, že stále ještě žije. Možná to zní trochu hloupě,



ale taková jsou pravidla, když se pokřáte s hrdinou s jistými morálními zásadami a když se chcete vyhnout věkovému omezení hry. Nejskvělejší dovednost Spider-Mana je schopnost lézt po zdech a určitě vás bude bavit plazit se s ním po stropě, pokukovat na gangstery dale pod sebou a vyřazovat je ze hry jediným mocným Spideyovským úderem. V pohledu shora se strop stane přírodním, takže snadno vidíte, co je pod vámi. Naštěstí to není pouhá Spider-Man simulátor, plný komplikovaných kombinací tlačítek. Ovládání našeho hrdiny je tak jednoduché, jak jen to bylo možné.

Vezměte ovladač, zkuste se proběhnout a během několika sekund už budete se svou postavou skákat a houpat se po obrazovce. Naprosto jednoduše a naprosto uspokojiví. Takže to vypadá skvěle, zni to skvěle a hraje se lépe než kterákoli jiná adventura. Má také nedostatky? Kromě skutečnosti, že zápletka je trochu zamotaná, neboť hratelnost tak docela nevysvětluje příběh, zhruba načrtnutý v prostředí, směřuje hlavní kritika Spider-Man na to, že je hra příliš krátká. Připadalo vám, že je 12 hodin v *Metal Gear Solidu* trochu málo? Se Spideym si budete moc užívat zhruba o polovinu méně. Neversoft o tomto problému samozřejmě dobře věděl a snažil se hráče motivovat k opakovanému hraní. Jsou tu čtyři různé úrovně hraní: režim Kid (děti), Easy (snadný), Normal (normální) a Hard (obtížný). Asi očekáváte, že je v Hard jen o něco více nepřátel a o něco méně power-upů, ale v každém z režimů je trochu odlišná

OBSAZENÍ PAVUČINY

Ve hře se vám představí celé řada hrdinů Marvel. Tady jsou ti nejdůležitější.

DAREDEVIL

Nejtalentovanější slepý muž na světě (hrad po Stavis Wondrově) používá svůj super-slyš a k tomu, aby zjistil, jestli Spidey o zaričen Dr. Octavuse nevěká. Spidey a háš? Nikdy.

HUMAN TORCH

Objevuje se, aby poskytl našemu hrdinovi přátelské rady, když se Spidey snaží zjistit, kdo za tím vším stojí. Nepřibíhajte se příliš. Pavučiny hoří dost rychle.

BLACK CAT

Cot se svými letnými kočámi prakticky Spideymu radí, ale nepříjemně zachová se pavučinami. Dokud ji neumrtví s neroztrášením v generátoru.

MYSTERIO

Využívá různých přelůků, triků a technologií, aby dostal Spider-Mana, někdy se také objevuje jako obrovský zelený robot, který má místo hlavy šavku.

J JONAH JAMESON

Hlavní majitel Daily Bugle a vrchní podnikatel Spideyho druhého je. Někdy také zveřejní na některého ze Spideyho kámošů a pak se ze všech lidí snaží ovládnout ho na stránkách svého plásku.



Pohled na Spideyho, jak leze po mrakodrapu, když prochá před dlouhým reklamním zápisem. Policie má ale k dispozici i rakety smrti opotřeného hunka. Zdraví sranda.



Mistr pavučin je právě na ústku z mutanti formy Dr. Octa. Jediné zvěřování a Octo si ho dá k obědu.

Honíte lidi, fackujete je a provádíte spoustu dalších aktivit.



struktura úrovní. V jedné se třeba Spidey honí v kanalizačním systému za Venomem. Když ji budete hrát v režimu Kid, bude systém sestávat jen z několika chodů. Když se ale přepnete do Hard, stane se z kanalizace složité bludiště plné odboček a záratek. Navíc si dokončením hry odemknete spoustu vymožeností, nemluvě o šatníku, a pro úplné pokolení hry budete muset nalézt 32 různé poschovávaných komiksů.

Problém je také tempo hry. V úrovni úrovní má Spidey zachránit feditele přepadené banky. Po krátké pasáži různého lezení se dostanete do banky a začnete se plížit přes strop a likvidovat překvapené nepřátele. Prostě paráda. Je to tréninková úroveň, kde máte zvládnout Spideyho základní dovednosti, ale je to také fascinující kombinace akční hrátelnosti

a adventury. Ale je to také bohužel jedna z mála pasáží, kde je efektivně využito plížení. Ostatní úrovně jsou pojaty spíš arkádově. Honíte lidi, fackujete je a provádíte spoustu dalších aktivit, při nichž se tak akorát zadýcháte. Jistě že je to všechno legrace. Ale když adventura tak rychle skončí, nebylo by od věci, kdybyste se mohli někým na chvíli pověsit a využít něčeho ze svých pavoučích schopností.

Přesto je Spider-Man skutečně skvělým počinem. Vytvořit Spider-Mana ze základů Tony Hawka a svědomitě animovat hrdiny z komiksů je jedna věc, ale nepochybným uměním, které tito vývojáři dokonale zvládli. Je zkombinováno tyto prvky s napínavým dobrodružstvím, které vám nedovolí odejít, dokud neskončí i poslední prostrh. Prostě hra jedna báseň.

Dan Mayers

RODIL O DŮVĚ
PlayStation
Magazín
VERDIKT

- GRAFKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

- Slvěle animace a prostředí nabízejí atmosféru. 9
- Napětí, zábava a svět velkých pavučin. 9
- Zabýváte si i několikrát, přesto by měla být delší. 8

- CELKOVĚ
- První opravdu špičková hra se superhrdinou. Dokonale se vyznáte do Spideyho pozulího se hrou, objevíte nové vrsby a uorné li a klamu, které komentuje zahálčím výky.

9
Z DESETI



Na nějakým tom skotském městě má hra Tony Hawk's Skateboarding nějaké speciální úkoly. A tím to taky není přehnané přehánění.



Grind? Skoro jsou si ugrazovali se skákacími. To jsou nápad, jenže na skládání na koso dřeva na kolínkách!



POKUS O PŘEKONÁNÍ TONYHO HAWKA.



Grind Session

„Otočky a jiné triky, to je často jednoduchost sama.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Shaba Games
■ DATUM VYDÁNÍ:	Záh
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁDŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKŮSTE TŘEBA...**

**TONY HAWK'S
SKATEBOARDING**

Totální hrátelnost a obrovská zábava.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Převládá a spolehlivě. 7	■ CELKOVÉ:
■ HRATELNOST:	Je zde obrovské množství triků. 8	Grind Session rozhodně nebude ničím, nad čím by se svět zastavil v údivu, ale jsou tu dobré nápady a zábavné úrovně. Nicméně i když jde o tak těsně závěs za Tonyem, ono kouzlo se jí zachytí úplně nepodařilo.
■ ŽIVOTNOST:	Díky velké soutěžitelnosti má hra náboj. 8	

Každý po něm touží, většinou lidé si jej nedostávají a mafiánští typi ci si jej vynucují střelením. Ano, respekt. To je tak divná věc, že si ji sice můžete zasloužit, ale nikoli koupit a právě tohle je asi základ nové skejtkářské hry *Grind Session*. Zatímco stále ještě okouzlení skvostným *Tony Hawkem*, moc dobře známe nápad se získáním bodů za triky, *Grind Session* jde ještě o krok dál - zde můžete získat tzv. "respect-points", a to za dobré skóre nebo zvlášť odvážné triky. A bez respektu svých protivníků se vám nikdy nepodaří odemknout nové tratě nebo se naučit lepší věci.

Přehlednete náhodou titulní obrazovku a člověk by si už mýslil, že má před sebou *Tonyho Hawka* - hra je mu tak podobná, že by si Tony možná měl povídat se svým právníkem. Na druhou stranu je velkým komplimentem pro Tonyho, že pokud nevypadáte a ne-

jezdíte jako sám mistr, skejtkáři fanatci ne-trácejí čas, aby oblézali kolem rampy. *Grind Session* se nese ve stejném duchu jako *Hawk*, ovšem karmá je zde posunuta do fantasknější roviny, kdy špatné dopady jsou velice od-pouštěny, komba se dělí mnohem snadněji, a pokud si aktivujete Super Mode (skvěle svě-telné efekty a spousta triků), je možné na skej-tu provádět snad úplně všechno.

Úplně nejlepší je kvalita designu jednotlivých úrovní, kde se možná dalo očekávat, že hra bude trochu pokukňávat. Namísto toho jsou tratě v ulicích plné strmých ramp, jsou zde skvělé zábradlí, římsy a vůbec spousta vě-cí, které můžete ničit. Dokonce by snad člověka napadla až výška, že ty tratě jsou příliš skejtkářsky vstřícné - je zde totiž tolik věcí po-stavených přímo pro jízdu na skejtu, až tyhle tratě, na rozdíl od *Hawka*, skoro vůbec nepři-pomínají skutečné ulice. Navzdory dveřím ga-ráží a rampám propojující jednotlivé areny

máte uprostřed každé úrovně pocit, že jste v nějakém uzavřeném prostoru. Nicméně po-dle hledat nějaký flek, kde se můžete po-rádne vyřadit a náležitě předvést, pak jsou areny v *Grindu* tím pravým.

Je to trochu ironické, ale grindy jsou v *Grind Session* nejméně výnosné triky - a to dost naštve, protože než se je pořádně nauč-te, dostanete pekelně zabrat. Na druhé straně nejzábavnější otočky a chytání skejtu ve vzdu-chu, to je často jednoduchost sama, až z to-ho někdy může divný pocit, být jste za to zís-kali obrovské skóre.

Nemůže být nejmenších pochyb o tom, že *Grind Session* je solidní, zábavná a náročná hra, nicméně stejně jako její rádobry hvězdy (Willy Santos, Cara-Beth Burnside, Pigeon), i ona se krčí ve stínu jednoho jediného velika-na tohoto sportu. Jezdo stále tímá Tony Hawk. ■

Pete Wilton

8

7. DESETI



Neobvyklý pohled - všechny nárazníky i spoilery jsou stále na autě a ne na trati.



Na trati! Jo, tak tuhle zatáčku jsem nezvládl (vlevo), co třeba skusím to střihnout po bariéře. Ten idiot to napálil do hrzení (vlevo dole), objeďte ho. Budeš couvat! Hlavně ned nebrzdíte.



DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO.



TOCA World Touring Cars

“Při vjezdu do první zatáčky nastává nevyhnutelný masakr

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ VYROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	Zaří
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4
■ ANGličtina:	Nepotřebná

Frvní věc, kterou se naučíte v Akademii recenzování her, je tato: Čtenáři nesnášejí, když jim někdo říká "pokud se vám líbí něco takového, pak se vám jistě bude líbit toto". A proto tahle recenze neskončí dech vyřázejícím konstatováním, že pokud se vám líbí automobilové simulátory, budete z TOCA World Touring Cars úplně nadšeni.

Aby bylo jasno, krása cestovních vozů spočívá v tom, že i když jsou postaveny na základech běžných aut, která vidíme na silnicích,

ve skutečnosti to jsou pěkně nadupané a robusní bestie. Bez předního nárazníku se dá koneckonců jet relativně v pohodě. A bez zrcátka? No co, na druhé straně je ještě jedno. A tak řidiči cestovních vozů jezdí více na doraz, cpou se do ušních šlákanů a v ostrých zatáčkách je to jedna kolize za druhou. Právě toho se chytili u Codemasters ve své fantastické řadě TOCA. Na startovním roštu stojí 12 bouráků, takže při vjezdu do první zatáčky nastává nevyhnutelný masakr a kolize provázejí i celý zbytek závodu.

Druhá cenná rada pro recenzenty zní takto: Autor musí v průběhu textu vycítit, na jakém místě začít být čtenář nepřetpělivý. "No jasně, to víš, že jo, tohle přece všechno víme. Chceme vědět, co je nového? Proč dávat své těžce vydělané peníze za další TOCA?" Věc se má takhle: vedle TOCA WTC působí TOCA 2 jako svazek volvo se zaplaťnými

přívěsy. Zatoužili jste někdy po tom uvat přední kus kapoty a odhodit ho daleko za sebe? U WTC máte konečně možnost. Líbí se vám vyhlídka na unavá kola skláající se po trati, utřené a sdemolované nárazníky, od nichž se jenom jiskří? A co takhle oheň, kvílení pneumatik a šmouhy po gumách na trati? To všechno tady je a nutno dodat, že to je fakt královská zábava.

WTC je ale víc než jen vylepšené Destruction Derby. Je to totiž hlavně přesný simulátor, kde jsou modely skutečných aut a trati jsou postavené s velkou pozorností věnovanou každému detailu. Hodně práce bylo vloženo například do toho, aby auta citlivě reagovala na ovládání, na kolize, karamboly i sebemenší chybný pohyb volantem. Nicméně tak úplně realistické jako Gran Turismo WTC rozhodně není - do zatáček to klidně můžete pořádně rozjet, aniž byste se museli starat o všemožné detaily, které mají profesionální závodníci doslova pod kůží.

No a pak tu je ten světový okruh. Už nemusíte závodit pouze na obklimních okruzích rozestých po severních částech přízračné Anglie, rybní můžete si vychutnat



TOCA World Touring Cars



Dole: Tak tedy začíná vaše kariéra. A ještě musíte odložit tank.



JAK...

ODEMYKAT NOVÁ AUTA A OKRUHY



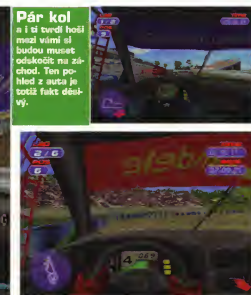
V samém jádru TOCA WTC je vaše kariéra. Postupně se sblížíte s náročnějšími soutěží, vyhráváte šampionáty a z národních soutěží přecházíte do mezinárodních. A tak získáváte body. Co za tyto body vlastně znamenají?



Pokudže, když dosáhnete nějaké hranice, získáte jako bonus další auto. Co říkáte třeba takovému TVR Speed 12? Může být vaše. Ano, Dodge Viper? To je tu taky. Uplně nejvyšší počtoučnou - za 545 bodů - je ovšem Bentley Hunnecleres.



Až budete hledat trať pro amatérský závod nebo pro závod v režimu pro dva hráče, zjistíte, že mnoho z nich je nedostupných. Když je budete chtít odemknout, budete muset vyhrát následující šampionát. V každém šampionátu si navíc vás tím do nějaký ok, třeba získat alespoň tři první místa. Když už splníte, získáte tajný kód, kterým můžete potajmu aktivovat hodně vzácné věci.



a kolize provázejí i celý zbytek závodu.



slavné okruhy po celém světě, například Hockenheim, Suzuka, a dokonce i náročné Laguna Seca, kterou jsme naposledy viděli v GT2. Všechny tyto tratě vypadají naprosto úžasné, přičemž beztak skvělý dojem umocňují helikoptery a okolní železnice. Stejně světově to vypadá i mezi auty - teď tu najdete třeba BMW, Alf Romeo či Cadillac.

Tohle všechno se klidně mohlo obrátit v naprostý chaos, leč Codemasters se podařilo vše zorganizovat do série šampionátů, které k sobě váže myšlenka kariérního postupu. Začínáte tím, že sháníte práci u nějakého týmu, musíte projít testy, pak vyhrájete pár závodů, dostanete se na mezinárodní okruh a nakonec až do mistrovství světa. A jak je u Codemasters obvyklé,

čeká na vás i spousta bonusů v podobě nových tratí či vozů.

Co se týče recenzí, je zde ještě pravidlo č. 3: Najdete alespoň pár chybiček. Jinak to totiž bude vypadat, že svou práci flákáte. Nuže, tedy... World Touring Cars? Co že tu chybi? No, mohlo by tu být... a nebo... Prostě ne. Kromě rádio-tyčka v boxech, který by byl sympatičtější, kdyby vám do helmy naspal mrazení, je WTC bez chybičky. V tu dokonce režim pro dva hráče, kde vás doprovázejí čtyři počítačem ovládaná auta, a s multihrátem režim pro čtyři.

Úplně na konec rada číslo 4: Zakončíte nějakým snadno zapamatovatelným bonusem nebo pointou. Nuže, World Touring Cars je rozhodně nejlepší závodní hrou pro PlayStation a bez diskusí i nejzajímavější. ■

Jonathan Davies

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

TOCA 2
Závodní hra, která se líbí i lidem normálně nesnažícím se auto - a teď ji lze dostat i levně.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- **GRAFIKA:** Detailní a plynulá, plná bombastických speciálních efektů. **10**
- **HRATELNOST:** Ideální kombinace řízení, ničení a kariérního postupu. **10**
- **ZVŮTNOST:** Nikdy vám nezačne připadat nudná, je tu spousta bonusů. **9**

■ **CELKOVĚ**
Pamatujte si, jaký odraz byla TOCA 2? Tak to vynobíte odměna a přibíráte čtyři, protože WTC, to je prostě totální bomba. Čekají vás i týmy konkurence nejlepších šampionátů.

10

ZE DESETI



Povrchové mise v *Invasion* znamenají, že poletíte blízko planety. Kromě toho, že budete muset odvrátit nepřátelskou hrozbu, budete také muset vyrovňovat gravitaci.



Když střílíte na stíc laserem, rozhodně se (vlevo). Když se přiblížíte k přátelské lodi, budou vás chránit její stíhačky. Zbraně vám sice nebudou fungovat, ale budete v bezpečí před útokem.



MILÍ PŘÍTELE SE ŠPIČATÝMA UŠIMA, LOGIKU NECH DOMA. DNES JDEME DO VÁLKY.



Star Trek: Invasion

Hra má nejatraktivnější, nejpůsobivější a prostě nejskvělejší

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Activision
■ VÝROBCE:	Warthog
■ DATUM VYDÁNÍ:	Září
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLOČINA:	Nenáročná

Ed dob, kdy si Gene Roddenbury poprvé vysnil lidi v přilehových oblecích, kteří prozkoumávají vesmír, se *Star Trek* hodně změnil. Jeho filosofie se směřila k lepšímu i horšímu - hra *Star Trek: Invasion* si našel místo vybraná z obou světů to nejlepší: mytologii a fantastický design lodí nové *Trek* a starý přístup, který se řídí zásadou "nejdřív střílejte, otázky až pak". Bextak se ocitáte v roli pouhého bezvýznamného členu rozsáhlého systému Starfleet, a tak nemáte na žádná rozhodnutí právo - vaším úkolem je cokoliv rozstřílet.

A právě to střílení provádíte ve velkém stylu. Jako mladý podporučík Cooper jste byli pověřeni pilotovat Valkyrie, jednu z menších, mšírnějších lodí. Je vhodná především pro boj zblízka, ale pokud je třeba, může být vybavena i pro větší zatížení. Většinou jsou vám ukládány mise z *The Typhonu* - velitelské lodi Starfleet - která se pohybuje mezi různými problematickými místy galaxie.

Díváte-li se na obrázky z nýmým úžasek, nemusíte se za to stydět - *Star Trek: Invasion* je jedna z nejlepších vypadajících her, které jsme kdy viděli. Působivost hře dodávají

výbuchy zbraní i nádherné lodě, ale at se na obrazovce děje cokoliv, hra samotná běží v pěkně svižném tempu. A když si připočíte mezikvěle pozadí, je opravdu těžké si ji nezmilovat.

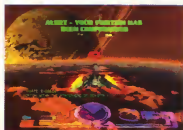
Kromě skvělého vzhledu dýtky a skvělou herní zábavu. Až dokončíte výcvik, vyrazíte do vesmíru, abyste trochu povýšili. Budete bojovat s Romulany, eskortovat dopravní lodi a postupně se učit, jak fungují komba. Třída vesmírné lodi Valkyrie (vyvinuta speciálně pro *Invasion* se souhlasem Paramountu) byla původně konstruována jako protipól technologie Borgů a objevila se právě včas: kožené kyborgové se totiž objevili znovu. Uhodnete, kam mají namířeno? Jo, na Zemi. Tak se dostáváme k jádru zápletky - Borgové se vydali na válečnou výpravu a Starfleet je má zastavit. Ale to není všechno. Dojde k nehodě, zároveň se totiž objeví i neznámý insektivní druh zvaný Kam'Jahtae a začne dělat potíže. A tak dále.

Rízení Valkyrie v bitvě není žádná legrace - chvíli trvá, než si to všechno srovná - ale začnete experimentovat



JAK...

SI PROBOJOVAT CESTU KE SLÁVĚ



Ušlechtlé umění boje může být plákné ošidné záležitost. Je třeba si zapamatovat, že létáte v meči, výsoco ovladatelné lodi a s trochou tréninku můžete dělat kolem svého bezmocného nepřítele klidně kroužky.



Nepřítelé na vás budou většinou naltávat zepředu, vypálí sérií střel a uhonou na některou stranu. Tady je jedna chytrá rada: podržte-li bombardovací tlačítko, budete ho moci udržet na mušce, i když se dostanete za něj.



A teď situace, kdy někdo pronásleduje a vyletíte za ním několik fotomovných torpéd. Musíte být připraveni létat za ním - každá lod má své individuální úhybné manévry a bojovou rutinu.



Známé prvky, jako je podstatově centrum Starfleet (dole) a objevení se Wulfa a Picarda, dodávají této televizní licenci autentičnost.



Scény připomínající Davida a Goliáša jsou ve *Star Trek: Invasion* poměrně vzácné, to když se svou průbojnou lodí můžete čelit ohromným nepřátelským korábům.

pozadí, jaké jsme kdy spatřili."

s dalšími a dalšími možnostmi lodí. Co se ovládání týče, můžete dělat, co vás napadne - když se k vám zepředu blíží lod a strlí po vás laserem, můžete vyhodit pár bomb a pak ji napadnout zezadu. Když se ocitnete uprostřed králové palby, můžete zapnout zpětné motory a zmizet odsud porážkou. Pokud si dáte na čas a naučíte se všechny triky, překvapí vás rozsah manévru, které se tu dají zvládnout.

Nakonec si vás ale stejně získají detaily. Jako například štíty lodí Borgů, které se formují tak, aby vaše zbraně ztratily účinek a vy jste je uprostřed bitvy museli vyměnit. Nebo vlnivý efekt, který vznikne, když se dostanete do dosahu štítu větší lodí. Nebo to, jak se těžce poškozené lodi nekontrolovatelně řítí vesmírem, než vybuchnou a rozpadnou se na atomy.

Pokud bychom byli opravdu cyniči, mohli bychom si stěžovat, že *Star Trek: Invasion* je



v podstatě *Colony Wars* s přidruženou licenci. Ale nekonečná zábava v *Invasion* daleko převládá neapatné nedostatky a krom toho si rozhodně zaslouží víc. Takže co kdybychom to rekli takhle: je to skvělá 3D vesmírná střelka s nepřekonatelnou grafikou, parádí

zápletkou a skvělou pozorností k detailům. To bude lepší. Je to také skvělá hra v rámci *Star Treku* - jedna z nejlepších. Šance, že se ji ubráníte, je mizivá. Tohle je invaze, s níž si budete užívat.

Al Bickham

**LÍBÍ SE VAM?
KŽKUSTE TŘEBA...**

COLONY WARS: RED SUN
Velice vybraný updat *Colony Wars*,
Svídná vesmírná střelka.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

Absolutně skvělá. Naše oči se do ní zamilovaly. **10**
Hyperaktivní, ale dobře vychované dítě *Colony Wars*. **9**
Hora misí a režim pro dva hráče vs jen tak nepustí. **8**

■ CELKOVĚ
Co se děje? V *Star Trek* by neměly být tak dobré.
Invasion je tozárni playstationové 3D vesmírná střelka
a asi i nejlepší titul v rámci licence.

9

Z DESETI



Náš šikovný má přemalák dokáže zvládnout všechny příkazy. Nejlepší způsob, jak se dostat přes propast, je pomocí heslového bloku. Ten vytvoříte a přehoupnete se na něj přes propast.



Procházet lávou je docela hrozná, a to díky samozřejmě ohnivým, které se objeví vždy, když je třeba.

I BEZRUKÝ A BEZNOHÝ S ELÁNEM ZVLÁDNE LECCOS.



Rayman 2: The Great Escape

Hra, která se snadno pochopí i hraje, přitom je však dostatečně

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Ubi Soft
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	Zaří
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ JAZYKOVÁ:	Nepotřebná

Fůvodní Rayman byla spolehlivá, byť ne tak docela vzrušující plošinovka. Ovšem její trojrozměrný druhý díl, to je úplně jiná tída - naprosto úžasná záležitost udělaná s obrovskou dávkou inteligence a s nevidaným elánem.

Rayman 2 už od samého počátku neúnávně šlapa, je velice rozmanitý a chytře kombinuje vyzkoušenou a osvědčenou hratelnost typu jump'n run s myšlenkově poněkud náročnějším pojetím akční puzzle hry. Zde bezpochyby za mnohé vděčí svým předkům - zejména takovému Mario 64 pro Nintendo - přičemž si vybírá pouze to nejlepší z dvojrozměrných a trojrozměrných plošinovek, aby se s jejich pomocí postavil na vlastní nohy (no, vlastně...). Výsledkem je hra, která se snadno pochopí i hraje, přitom je

však dostatečně nápadná a

to, abyste pořád byli ve střehu a očekávali nová překvapení.

Rayman sám možná není úplně nejcharismatictější postavou ve světě videohry - ostatně stačí pohled na bizarní nevzhledný účes a nos větší, než je hlava. Na druhou stranu se pyšní skvělou animací a dokonale reaguje na ovládací. V průběhu celé hry budete muset předvést spoustu všelijakých pohybů, leč na všechny si vystačíte s pouhými dvěma tlačítky a vše zůstává za všech okolností dokonale intuitivní.

Ale hezky po pořádku - náš frňákovitý hrdina umí vystřelovat koule energie, šplhat po vinné révě, houpat se pod síti, plavat, skákat a také dovede roztočit své hroty a používat je jako vrtuli u helikoptéry. Záhy na to získá další schopnosti: dokáže třeba prudce vystřelit lano, zhoupnout se na něm a přitom skvěle poivávat. Další své skryté talenty objeví tehdy, až ve hře dosáhne určitých bodů - to pak bude jezdit na vodních lyžích, tažený vodním hadem, anebo se jako nějaký kovboj bude vyzívat na Rodeo Rockets.

A k čemu je vlastně bude dělat všechny tyhle věci? Snad stačí, když prozradíme, že

piráti-roboti uchvátí planetu a... ehm. No víc říkat fakt nemusíme, že ne? Pouze Rayman může vše zachránit. Proč? Ikvidujte monstra! Sbírejte goodie! A to je celé!

Tedy počkat! Úplně celé to není! Časem se totiž ukáže, že srdce světa explodovalo a rozletělo se na 800 uhlíků.

Jasně, možná vám to připadá jako pěkná hovadina, jenže pro bratrstvo Raymana 2 to má přímo dalekosáhlý význam. Těchto 800 uhlíků - žluté svítících kuliček - je rozhozeno po 20 úrovních, z nichž hra sestává, přičemž - a tohle je klíčová věc - než budete moci pokračovat do další úrovně, musíte jich nasbírat určitý počet. Potíž je ovšem v tom, že najít je není tak úplně hračka. Takže často se vám možná přihodí, že budete muset hrát znovu dřívější úroveň. A každý hráč hodný titulu "hráč" jistě bude chtít dosáhnout co nejvyššího počtu těchto kuliček a bude se za nimi vydávat do nejdělejších koutů, což prodlouží životnost hry. Ano, máte pravdu, tentle systém je úplně normálně obšlehovaný z Mario 64, ale kvůli tomu rozhodně není horší.

A Rayman 2 obsahuje ještě další, podobně chvalyhodné věci. Sbíráni uhlíků



Z temných chodeb do jasně osvětlených partií - keč píráka Razzaburda ušlýho pro Raymana smích plný komedie. Razzaburda není obříšek je neskutečně hbitý, za jedeho úpíně všichni.



Textury jsou tu ztvárněny skutečně pozoruhodně. Je to vyrobené z papíru, vzorový pokřivená brázdou arova různé tekly povahují na na březích.

JAK...

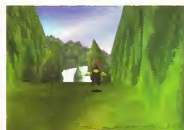
ZKROTIT RAKETU



Jakmile se přiblížíte k té při bouři v horní části obrazovky, vystřelí odtud dvojnásobná raketa a začne vás honit. Utíkejte, až se unaví, a pak...



...j můžete vyskočit na záda a projekt na ni zbýtké úroveň. Němálně jakmile na ni vyskočíte, není možné zastavit, a když proletíte kolem dalších raket, dají se hned za vámi.



Stačí pár dobře načasovaných manévřů a raketa narazí do zdi a vybuchne. Vy se pak klidně můžete procházet po krajině menšíru.

nápaditá na to, abyste byli pořád ve střehu...

probíhá v úchvatném 3D prostředí, do kterého jsou vložené body umožňující různé úhly pohledu kamery, a tento systém se lihá jen zřídka. Zadané úkoly jsou vždy jasné a srozumitelné vysvětlení, skvělé jsou i hádanky, kdy přemýšlíte a přemýšlíte, a pak najednou - když už to vypadá, že máte smůlu a vyprší vám čas - zjistíte, že řešení máte přímo před očima. Bossové jsou inteligentní a rozmanití, hra rozhodně nepostrádá smysl pro humor (závodní úroveň) a vše se nese ve znamení první třídy a elegance.

Pravda, soundtrack je tak trochu průměrný, některé vedlejší postavičky taky mohly být lepší, ovšem celkově je Rayman 2 povedená adventura skýtající barvitou a humornou zábavu. A co víc si člověk může přát. ■

Jon Smith



PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Barvitá, jasná a plná postavček. 8

■ HRATELNOST:

Vysoce hratelný titul, skvěle rozmanitý a dobře strukturovaný. 9

■ ŽIVOTNOST:

Hra není příliš těžká, ale těch posledních pár úhlád vám stejně uteče. 8

■ CELKOVÉ

Elegantní, nápaditá a dobře promyšlená komiksová adventura, která má v náuku převládá trůn. Není to sice úplně hard core, ale je zde spousta prvotních detailů a hra nepřestane ani na chvíli bavit.

8

Z DESETI



Konec paniky. Dokud si neuvidíme, že nám zbývá už jen málo munice.



Jeden z mála momentů, kdy je na každém zrakobu kříd. Zdravě chodit, žít ve vesmíru. Ažpak v dohledu ne.

MŮŽE PODLE PRŮMĚRNÉHO FILMU VZNIKOUT SKVĚLÁ HRA? JASNĚ ŽE JO.



Alien Resurrection

“Není to nic pro dámy. Argonaut ještě zvýšili nervové napětí

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Fox Interactive
■ VÝROBCE:	Argonaut
■ DATUM VYDÁNÍ:	Září
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
■ POČET HRACŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

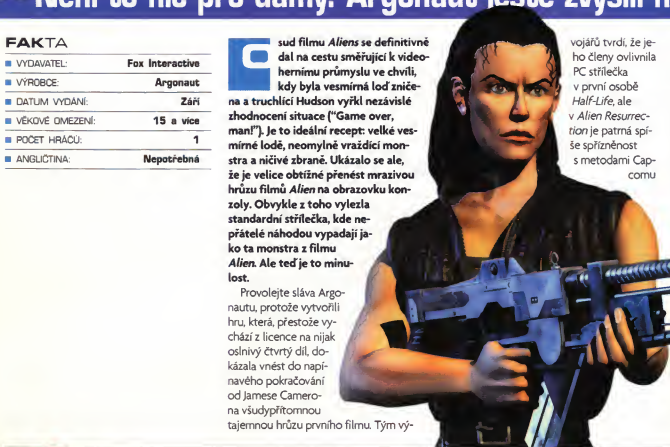
Csud filmu *Aliens* se definitivně dal na cestu směřující k videohernímu průmyslu ve chvíli, kdy byla vesmírná loď zničena a truchlící Hudson vykřikl nezávislé zhodnocení situace ("Game over, man!"). Je to ideální recept: velké vesmírné lodě, neomylně vraždící monstra a ničivé zbraně. Ukázalo se ale, že je velice obtížné přenést mrazivou hrůzu filmu *Alien* na obrazovku konzoly. Obvykle z toho vylezla standardní střelice, kde nepřátelé náhodou vypadají jako ta monstra z filmu *Alien*. Ale teď je to minulosť.

Provolejte sláva Argonautu, protože vytvořili hru, která, přestože vychází z licence na níž oslavit čtvrtý díl, dokázala vnést do napínavého pokračování od Jamese Camerona vsudypřítomnou tajemnou hrůzu prvního filmu. Tým vy-

vojáři tvrdí, že jeho členy ovlivnila PC střelice v první osobě *Half-Life*, ale v *Alien Resurrection* je patrná spíše spřízněnost s metodami Capcomu

poznanáhu se vkrádající klaustrofobie je přerušována nenadálými zachvaty odporného násilí. S omezenou municí. Všechno začíná intrem, které vás nabádá, abyste hráli potmě, a pro zdůraznění tohoto doporučení je tu pečlivě vytvořená volba, která upraví kontrast vaší televize tak, aby byly hrůzné efekty co nejúčinnější. Tentokrát to ale není jen reklamní trik. Varování pro slabší povahy by tady rozhodně mělo své opodstatnění.

Děj se odehrává v kovových chodbách vesmírné lodě USS Auriga, kde zkorumpovaní vojenští potentáti nechali naklonovat naši mrtvou hrdinku, již voperují DNA vyňatou z těla vetřelce. To všechno samozřejmě v rámci vývoje a výzkumu nových zbraní. Přijíždí nová posádka dobrovolníků s čerstvou zásilkou lidských mrtvol, které mají sloužit jako inkubátory pro vetřelce. Ripleyová se probeře k vědomí a uvědomí si, že je něco v nepořádku. Vetřelec, kterého pro vědecké

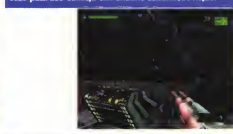




Podvodní pasáží
Jsou když nic, tak odpoví jen střílnou. Kvalita zvukového doprovodu a rozmanitost zvuků musí být u nás ještě lepší.



Neklidná *mod* *Resurrection* nepřítomná vojna, protože podíraje obličej tak snadno zmažovat nepřítel.



tím, že zachovali skutečnou účinnost střel.

účely drželi v zajetí, unikne a na lodi vypukne chaos, tím spíš, že loď směřuje k Zemi.

Mise jsou sešlupeny tak, aby se volně držely přibližně linie film. a události určí momentální volbu postav: nejprve hrajete jako Ripleyová, která se probírá ve své cele a pokouší se zabránit příchodu, aby se dostaly do kontaktu s dobrovolníky; pak se přetváříte do androida Calla, který musí podstoupit nebezpečnější misi a pokusit se přesměrovat energii a otevřít další příchod; později se stanete jedním z drsnějších dobrovolníků, který se vydá na misi, kde musí přímo zabít vetřelce a v ideálním případě zůstat nazívu. Kromě několika hrůzostrašných podvodních úrovní se prostě mění jen židka. Jedna chodba za druhou, nahoru po žebříku, dolů po žebříku, plazit se chvějícími se ventilačními šachtami, vyhýbat se unikající horké páře a vyčerpávající elektrické vyboje. Není tu žádná úroveň s klouzavým sněhem, žádná venkovní pasáž, žádný odpodněk. Standardní hlavolety, žádné hromadění věcí, žádné kombinace nebo logické úkoly stylu Resident Evil, jen používání vypínačů a podobně. Důsledkem toho, že se hráč nikdy

nedostane mimo základní úkoly; je pocit, že loď není jenom hra, ale že je to skutečné místo.

A není to nic pro domácího. Argonaut ještě zvýšil nervové napětí tím, že zachoval skutečnou účinnost střel. Munice je vzácná, ne že jen tak vyskočí uprostřed místnosti - musíte hledat za bednami, v temných koutech, v zlověstných slepých uličkách. Vetřelci útočí téměř vždy nečekaně, rychle a, což je nejhorší, inteligentně. Nabližší uslyšíte zaplácání, náraz o zed, nálehavé pípní detektoru pohybu. A pak konečně uvidíte kyselý dech - vetřelec se málokdy vrhne střemhlav proti krupobití kulek. Dospělí vetřelci skákal za stěnu, otčí ve skupinkách, klíčků a přepadají zezadu. Ti, kteří útočí na obličej, jsou ještě horší, vykloubo se z vaje a náhodně prchají všemi směry. Zabijte je co nejrychleji, protože jinak vás čeká adrenalinový gejzír, když pobíháte kolem a hledáte plynosny chirurgický kufík, s jehož pomocí byste si je odstranili z těla dřív, než se sami rozhodnou odejít.

Přestože se ve hře setkáváte jen se dvěma druhy vetřelců, rozmanitost zajišťuje moment překvapení a téměř filmová podoba

útoků. V jedné pozdější úrovni se musí Ripleyová plazit spletemi větracím systémem. Detektor pohybu začne najednou pípat a upozorňovat na dvě centra pohybu - jedno n před ní a druhé za ní. Vycházejí z těch zatracených stěn.

A teď se dostáváme k všemožným "ale". Ovládání hodně připomíná PCkové hry, a chcete-li dosáhnout přiměřeného stupně intuitivnosti, budete potřebovat slušný analogový joystick. Grafické tahy střetem jsou příliš široké, a když se trochu přiblížíte, změní se temný, působivý vzhled v pixelovou patlaninu. Díky spojení s Forexm je možné nastavit i hlasy, takže je škoda, že nedochází k větší interakci mezi postavami, ta se totiž omezuje jen na vedlejší prostředí. Nejhorší ale je, že přestože se dosátnost munice většinou řídí situací, je hra velice obtížná. Velice, velice obtížná. I v režimu Easy je obtížná. V podstatě jsme zase u problému míst, kde můžete hru ukládat. V každé úrovni totiž najdete jen dvě nebo tři - a úroveň přitom mohou být obrovské. Proč nezařadit více ukládacích míst, byt třeba ve formě dobře ukrytých pick-upů? Pak by do hry přibýl prvek motivace jejich

JAK...

ZABÍJET VETŘELCE

Předkládáme malý výčet způsobů.



PISTOLE
Většinou výpočetník. Robustní, neomezený počet výstřelů, ale bohužel jen málokdy zabije slůžka vetřelce na útek.



BROKOVNICE
Je mohutnější. Aby vám byla něco platná, musíte se k cíli hodně přiblížit.



PULZNÍ PUSKA
Efektivní na jakoukoliv vzdálenost, ale hřá munici zabírá velmi rychle.



PLAMENOMET
Neúčinkuje na průběh výhledu mýdla. Hodi se na opékání postrožů obličejů a rychlou obranu v uzavřeném prostoru.



LASER
Ne zabíjí stíhací prakticky vždy jediný zázrak. V napjatých situacích samozřejmě záleží na přesnosti.



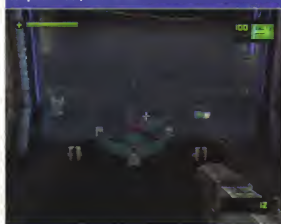
ELEKTRICKÁ ZBRAN
Neokoupe munice, ale pokud není zcela nabita, vydává jen neúčinné praskání. Šestice si ji na zvláštní souboj s Newbornem.



Strělejte! Pokud budete zbloudit ve vesmíru z takové blízkosti, je velká pravděpodobnost, že to bude to poslední, co na tomto světě uvidíte.



Strělejte dál! Větráci se plamenů nebojí, ale krůsně se upecou. 150, deset minut.



Je velice, velice obtížná. I v režimu Easy.

► nalezení, a kdybyste zemřeli na konci dříve, mohli byste si alespoň přístě vyběst techniku, místo abyste si museli po každé znova probíjovat cestu.

Přesto většinu těchto nedostatků přebíje pozornost k detailům a vysoká úroveň zpracování. Hlas hře - lodnímu počítači Fatherovi - propůjčil herec, který jej mluvil i v originálu - Steven Gilborn, a dodává celé hře filmovou atmosféru; postřelení vetřelci předvádějí všechny možné formy smrtelného zápasu a zanechávají za sebou šmouhy kouřící kyselinové krve; a co víc, pohyb hráčů je naprosto dokonalý. Majitelé PlayStation se teď mohou kochat příběhy, které jim přináší přes všechny předchozí snahy na ostatních formátech (včetně PC) nediskutovatelně nejlepší hra Alien.

Andy Lowe



Zastavte ho! Pokud posledního doporučení Argonauta u budete hrát potmě, skáče na z vás setřítků porob.

JAK...

ODSTRANIT VETŘELCE Z HRUDNÍKU

Netrefte se do jednoho malého vetřelce a...



...a ta obluda si z vás udělá inkubátor. Očistní vetřelci na vás sice nebudou útočit, ale rychle se zmenšující červené políčko ukazuje, jak se váš čas krátí.



Prohledávejte okolí a v temném koutě naproti byste měli najít přenosný chirurgický kufrík.



Vynděte ho a co největší silou uhoďte na Use. Budete muset projít malým vyšetřováním, které končí výjimečným vetřelcem z vašeho těla. Dobře zprávy - jste opět člověk. Špatné zprávy - vetřelci to poznají.

**LÍBÍ SE VAM?
KZUŠTE TŘEBA...**

MEDAL OF HONOUR
Sfělečka v první osobě se strukturu misi - jen o něco živější než Alien.

PLAYSTATION
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Docela slušná, i když trochu hranatě pozadí. Skvělé stíny a osvětlení a vetřelci. 8
- HRATELNOST: Žádné složité haviolamy - spousta atmosféry. 7
- ŽIVOTNOST: Obtížná hra. S trochou trpělivosti vám ale vydrží. 8

■ CELKOVĚ
Zařím jednorázově nejlepší pokus o přeposání zážitků z filmu Alien do hry. Mělo být hroznější a na se asi nepřipadá, milovníci bazmýšlenkových sci-fi věcí také ne, ale celkově je to klasa.

8

Z DESETI



Libí se nám ty odvazy světlé, ale prostřítiny jsou přívěsné sudem ne a překone. A stejně jako ve Magnus Storry tu chybí hlasy.



Drobné záchvěvy elocují k rozpoznání oblásků a potěšením předmětů, body a podobně od předendevorového pozadí.

PARASITE EVIL? RESIDENT FANTASY? SQUARE NĀM NAMÍCHALI KOKTEJL.



Parasite Eve 2

Z křížení hratelností vznikla výzva pro silné mozky.

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Square Europe
■ VÝROBCE:	Squaresoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	ZÁŘÍ
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
■ POČET HRAČÍ:	1
■ ANGLIČTINA:	Náročná

LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL 3:

NEMESIS

Prostě a jednoduše skvělá hra s děbel-skvělými hlašovkami

Zahrát si profesionálního lovce příšer v Americe dnešních dnů má určité své kouzlo, o tom není pochyb. Zajímavější by ale bylo, kdybyste se občas vtrhli v pasti nebo vás nepřítel přecítil. Eve 2 je stylová výpravná adventura, ale křížením hratelností vznikla spíše výzva pro silné mozky než hrůzostránská atmosféra, kdy se vám úzkosti krouží v tinitosti.

Zatímco předchůdce Eve 2 (v Evropě nikdy nevyšel) bylo filmem inspirované RPG, tato hra vychází spíše z Resident Evilu, což je vidět i na zápletku, podle níž agentka Aya Brea honí v opuštěných oblastech Sourajici se mutanty. Kromě krvavého FMV je důvodem věkového omezení i to, že stvoření, s nimiž budete bojovat, jsou opravdu ohavná a záchovávají si jen hodně málo lidskost. Ale

i když vypadá technické zpracování, předhledný mapovací systém i arzenál zbraní jako opravdové lahůdky, jsou tu ještě nedořešené zbytky role-playing, které celou polevku kousí.

Vezměte si třeba nakupování, kdy můžete body Bountys, které vyděláte zabíjením mutantů, utratit za vybavení. Management může být sice dobrý pro hratelnost, ale uvážte, kolik atmosféry se tím ztratí. Chybí tu důležitost rozdělení si munice tak, aby vám vyšla až k další základně, nebo i vzrušení pramenící z toho, že narazíte na pořádnou flintu právě tam, kde si byli designéři jisti, že ji budete potřebovat.

Další tajemství úspěchu Resi spočívá v tom, že v Capcomu věnovali hodně času tomu, aby odstranili z obrazovky obvyklé nepořádek. Nerozptyluje vás tedy nic než děsivý úhel kamery, slepý roh

a trochu nepřiměřená palebná síla, a tak je snadné ztrojit se s výrobky osamělého protagonisty. Eve 2 nicméně všechny tyto prvky odhodí a vaše zorné pole je plné různých HP/VIP stupnic, ukazatelů množství munice, senzorů pohybu a dalších zařízení. Jakmile se objeví nějaká obluda, dostanete varování, vlní se za měničovic kříž a můžete celou bitvu i pozastavit a pořádně si prohlédnout své protivníky.

Podle všech zaběhnutých pravidel by měla být Parasite Eve 2 napínavější než průměrná RPG. Ale protože si píchla dávku séra proti survivalovým hororům, stala se z ní jen nepřilís zábavná hra. Takhle to vypadá, když si zahráváte s přírodou ■

Zy Nicholson

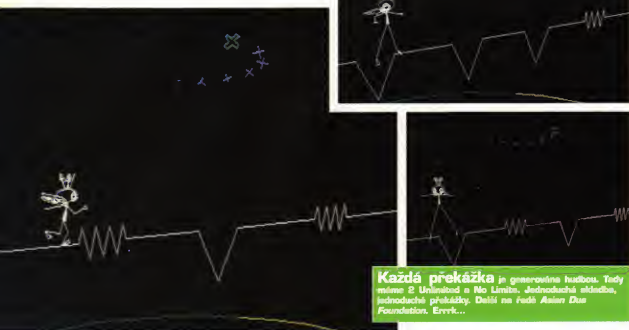
PLAYSTATION
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Slvěle efekty a renderování, ale upatlané animace v prostřích. 8
- HRATELNOST: Žádné velké napětí a žádná velká strategie. 6
- ŽIVOTNOST: Jediné super drsné bonusy mohou zamezit tomu, aby byla super krátká. 4

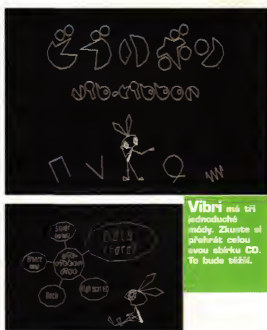
- CELKOVÉ Podtily hry by měli zít "Survivalový horor - RPG verze". Tento podobný hybrid žánru působ zajímavě, ale díky němu se Parasite Eve 2 dle náky nestane tržním první kategori.

7

ZESETI



Každá překážka je geometrií, hudbou. Tedy mluvíme o Unimod a No Limits. Jednoduchá sdělovací, jednoduchá překážky. Delší na řadu Asian Game Foundation, Erryk...



Vibri má tři jednoduché módy. Zkusíte si přehrávat svou svou sbírku CD. To bude těžší.

HRA RYTMU A POSTŘEHU, KTERÁ VÁM NEDÁ SPÁT.



Vib Ribbon



“Jste skotačivý zajíc jménem Vibri a překonáváte překážky...”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Nana On Sha
■ DATUM VÝDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Zadné
■ POČET HRAČŮ:	1
■ ANGLOČINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...
PARAPPA THE RAPPER
Tady to celé začalo.

Sakra!... sokil!... K čertul... díral...
Kde se tedy, probaba, vzala ta vlnovka. A co je zase tohle?
Tyto reakce a mnohé jim podobné jistě sami velice důvěrně znáte. Většinou se s nimi setkáváte tehdy, když si v obvyklém pokoji nevíte rady s novým kusem nábytku. Jen zřídka když se stává, že vás k podobnému stavu na pokraji čirého šílenství přivede triviálně vyhlížející černobílá hra s králíčkem ušáčkem a čtyřmi základními obrázcí, které musí přeskakovat.

Vib Ribbon je dalším dílem od tvůrce báječné hry PaRappa The Rapper - Matsuya Matsaya. Princip je na první pohled vážně jednoduchý. Jste skotačivý zajíc jménem Vibri a jediným důvodem vaše existence je překonávání čtyř geometrických překážek - obdelníkového schodu, prohlubně ve tvaru V, kruhové smyčky a zubaté vlnovky, jímž odpovídají čtyři ovládací tlačítka.

Obtížnost hry závisí jen na vámi zvolené hudbě, podle níž se Vibriho překážková dráha vygeneruje.

Mylili byste se však, pokud byste se domnívali, že tím to končí. Herní pole tvoření linkou, na níž se Vibri pohybuje, nevzniká pouze náhodně vytvořená smut výše zmíněných prvků, ale zároveň jejich kombinované verze, jakou je například hvězda (kruh s vlnovkou). V praxi to celé vypadá tak, že pakliže nejprve neprojdete třemi základními úrovněmi přímo na Vib Ribbon CD (ty jsou mimochodem postaveny na skvělé hudbě - viz. rubrika MediaRecenze) a troufnete si začít například s Breathe or Prodigy, pak se vám z toho, co na obrazovce uvidíte, udeleá nevolno. Hlavním cílem oněch tří levelů, odstupňovaných podle hodnoty dražích kovů na Bronzový, Stříbrný a Zlatý, je připravit vás na všechna případná úskali,

kteřá na vás budou během hrani číhat na každém kroku. Je však moc možností a kombinací faktorů, které vám mohou hrani Vib Ribbonu znesnadnit, takže nepokážete - tím, že budete bez zbytků připravili.

Po zvládnutí všech úskalí geometrického rázu vás může zasádnout libovolné zrychlování či zpomalování Vibriho cestičky k domovu, náhodné předjídání jednoho obraze před ten, který se právě připravujete přeskociť, a aby toho nebylo málo, musíte se zároveň připravit na to, že se vaše trasa bude čas od času otáčet, zrychlovat, předjídát a zpomalovat najednou. Jestli se vám z toho všeho trochu točí hlava, pak jste právě pocítili na vlastní kůži, o čem Vib Ribbon vlastně je. Je to prostě na první pohled jednoduše vyhlížející logická a postřehová hra, která není ani zdaleka tak jednoduchá, ale o to dělá vás bude bavit.

David Dvořák

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Zkusíte nakreslit zajíce jedním tahem. 6
- HRATELNOST: Skvělá zabava, lehké ovládání a hudba dle výběru. 8
- ŽIVOTNOST: Nebaví? Vyměňte CD a máte jinou hru. 8

- CELKOVÉ: Jedním slovem výborná a nápaditá hra, která omráčí jen v případě, že na ni už vaše chladnější mentální schopnosti nějakou sbírku. No, jedno slovo to nebylo, ale stejně je to tak!

8

Z DESETI

10x

CHASE THE EXPRESS

VYHRAJTE

Terroristé unesli supermoderní expresní vlak NATO. Na palubě je několik jaderných hlavic. A Jack Morton, jediná naděje. Vy. Kombinace *Přepadení 2: Temné území* a *Resident Evilu* je takřka dokončena, recenzi najdete v příštím čísle a deset šťastlivců si ji bude moci již za pár týdnů zevrubně osahat. Stačí správně odpovědět na tři otázky (náповědu hledejte v čísle 28), nalepit ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej nejpozději do konce září na adresu PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6 s heslem "EXPRESS". Přejeme hodně štěstí.

Otázky:

1. Jak se jmenuje hrdina filmu *Přepadení 2: Temné území*?

- a) Steven Seagal
- b) Ladislav Mrkvička
- c) Bruce Willis

2. *Chase The Express* je...

- a) ... volným pokračováním série *Syphon Filter*
- b) ... inspirovaná filmem *Velká vlaková loupež*
- c) ... původní hrou s originálním námětem

3. Jak se (v překladu) jmenuje autorský tým?

- a) Cukr a rakety
- b) Rudá bouře
- c) Továrna na sny

PlayStation
Magazin



Jásavá, ostře barevná grafika, až oči pučají. Co bysta tuily čekali od emulátora, než pučejí oči.



Sám musí zachránit celou Galaxii. To je horší, než kdyby byl sám doma. Tady plochovka barvy posívaná na špičkaté mupovčáky.



ZACHRÁNIT GALAXII MŮŽE JENOM JEDEN ČLOVĚK. KLASIKA. TENTOKRÁT TO ALE NENÍ ČLOVĚK.



Terracon

„Žádná ultracool tvrdárna ani hi-tech vybroušenost, jenom

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Picture House
■ DATUM VÝDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRAČO:	1
■ ANGLOČTINA:	Nepotřebná

Tak a teď vyvalíme něco pro menší hráče. Něco veselého a pohodového. Něco barevného. Něco o vyvažování celé jedné civilizace. Ta civilizace byla greyská civilizace. Emzáci, co vypadali, jako by z podlouhlého černého oka vypadli těm hochům, co je tenkrát kuchali v Roswellu. Stará civilizace, moudrá civilizace. Ale tak trochu naivní.

Postavili si superrobota, aby jim terraformoval neobyvatelné planety - co si mysleli? Že když si postaví superrobota, že se jim nevzbouří a všechny je nevyhladí? Zlatý oči. Z celé zmasakrované domovské planety se zachránil pouze jeden Grey - Xed. A Xed se rozhodl, že to tak nechá. Ochrání celou Galaxii před zmagořeným hyperstrojem, který táhne vesmírem a představuje ohrožení pro každého zeleného tykadlistu v létajícím omáčku. Co se jich v neko-nečném kosmu jenom hemží. Ano, to udělá. A tady z toho vidíte, že Xed rozhodně nebyl minimalista.

Základní čep, kolem kterého se celá tahle 3D běhačka střelka otáčí, se jmenuje Genergy. Genergy jsou rudé žhounci světlušky, takový pablskující sajrajt, co do sebe pumpujete, a tím získáváte energii jednak do svého gunu, jednak abyste mohli obnovovat obranné mechanismy planet. To je totiž principem hry. Táhnete vesmírem od planety k planetě jako potulný pojišťovací agent, na věrném raketovém ofi, doprovázeni bednožním mentorem Docem a vědycký, když vás to někde startrekovsky vyplivne, vykydlíte tam nepřátelské bzúcí stroje, vycucáte z nich Genergy a vůbec ze všeho ostatního (často se jen tak váli na poli, stačí ji jenom sežrát) a s její pomocí vybudujete ochranný systém planety, aby si superroboticky vyhlazovací ani neškrtl. Plus pár jednoduchých kombináčnických úkolů a pár (respektive docela dost) tajných bonusů. A to je v podstatě všechno.

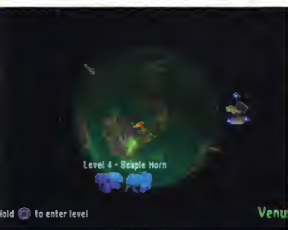
Jak jsem už předeslal úvodem, Terracon je hra určená spíš pro mladší ročník, takže podle toho i vypadá. Nezá-

ladný, ale poměrně zábavný děj, ve kterém se naslo místo i pro pár forků. Vesele barevná (převažuje zelená), dost rychlá grafika - samozřejmě je pohyblivá kamera, rozhled do dálky bez masekavici mlhy a občasné efekty s počasím, aby to nebylo fádní jako žrádo ze školní jídelny. Věkové skupině, na kterou je Terracon zaměřen, odpovídá také nekrvavá, blasterová akce, kde létající bzúcí plechovky poslušně explodují a sublimují, žádné utrhané ruce, nohy, žádná vyhézlá střeva, žádné popáleniny způsobené napálem namíchaným z benzínu a haše.

Když jsme tedy Terracon pochvalně poplácali po ohnutém hřebě za to, že má vlastně všechno, co má mít, zmíním se ještě o největším pozitivu (je asi čtyři metry velký, stejně jako negativ, je to největší pozitiv na světě a můžete ho vidět v oklahomském muzeu kuriozit) a to je rozlehlost jednotlivých herních polí. Širé lány levelů s kopci, úhory, cestami, jezero a kamennými zidkami poskytují dost prostoru pro schování natolik velkého množství ex-



Při vašich cestách po okolí máte náhodou padnoucí žito. Obkloptejte, že se svými nádhernými exponovanými snímky oslovíte noční nebe.



solidní 3D běhávka se zmáknutým prostředím.

tra herního krmiva, že to hráči dává na vybranou ze dvou možností: buďto prosvítí gamesou jako pražský krysařík nakopnutý trénovanou nohou střelce pokutových kopů, nebo bude postupovat systémem jako puntičkářský zlatokop, to jest prolížávat a proslovit. A nebo napřed jedno a pak druhé.

Závěrem se toho moc dodat nedá, myslím, že máte docela jasnou představu o tom, co je Terracon zač. Žádná ultracool tvrdárna ani hi-tech vybroušenost, jenom solidní krotká 3D běhávka s více než poutivě zmáknutým prostředím. Pokud zrovna tohle není váš šálek krávy (to by taky musel být hodně velký šálek, aby se do něj ta kráva vlezla), nekojtejte do těch, kterým to sedne. Já to taky nedělám. ■

Štěpán Kopřiva



Záchrana planet před superrobotem - odpovídá úkol. Žádná oranda.

LÍBÍ SE VAM?
KZUSTE TŘEBA...

APE ESCAPE

Návkyová plošňovka s opicemi. Co víc si můžete přát?

JAK...

JAK REKONSTRUOVAT



Napřív si najděte místo, kde bude objekt stát, a rekonstruujte se na jeho schéma. Jsou různé druhy a na každý z nich vyplácíte nějakou Genery.



Ted vyraďte do kůh a hůj a naberte si do energetických kapslí tolik Genery, kolik na rekonstrukci potřebujete.



No a pak už se jenom postavte do palebné pozice před inkriminované místo a krátkými dawkami pražte, dokud se objekt nevylopuje s neexistencí.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Hbitá jako jazyk, zelená jak obličej na lodi. 8

■ HRATELNOST:

Trochu na jedno brdo, ale zábavné brdo. 7

■ ŽIVOTNOST:

"Rozlehlost" je to slovo. 8

■ CELKOVÉ

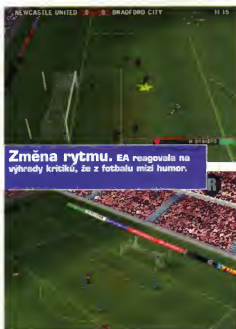
Malý ematik běhá po kopcích, usílí roboty a staví ochranné generatory. Neobkloptejte žádný název a nebudete zklamáni. Osmdeset profesionalita bůrců z toho přímo cáká.

8

Z DESETI



Postavme se celou k faktum. Tuto modifikaci nikdy neprošli ani tak nepodstatným, až to nebývá tragikomických rytmů. Teď nás může zachránit už jen ISS...



Změna rytmu. EA reagovala na výhrady kritiků, že z fotbalu mizí humor.

MŮŽEME TO NAKOPNOUT? NO, ÚPLNĚ V KLIDU...



FA Premier League Stars 2001

“Ta základní fotbalová akce je zde v nejhorší možné podobě...”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	EA
■ VÝROBE:	In-House
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLICITINA:	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ISS PRO EVOLUTION
Stále standard, podle něhož se posuzují ostatní fotbalové simulátory.

Pokud EA s titulem *FA Premier League Stars 2001* zamýšlela zachytit silná i slabá místa nadcházející anglické fotbalové sezony, pak se jí to v polovině podařilo. A tak stejně jako v prvních zápasech ligy diváci pískali na své hráče kvůli nepoměrným šancím i nedostatku vůle po vítězství, nejeden majitel *PlayStation* bude jistě pískat nad šňůřilostí, které na fotbalovém hřišti páse tahle hra.

Ríci o této hře, že je tak trochu ošklivá, by nebylo fér. Ne, nikoliv. *Stars 2001* je prostě a jednoduše šmejd. I když je hra založená na dobré myšlence postavit si vlastní tým skrze výkony předvedené na hřišti, samotná akce na zeleném pažitu je toho nejhoršího druhu, jaký si lze představit, čímž vzniká odpudivá švédská trojka nedobře ovládná, špatných reakcí hráčů a nevzhledné grafiky.

Stars 2001, to je v zásadě pravý protiklad FIFA. Jakkoli se na druhou menovanou zehra pro příliš přesné přihrávání a nedostatek překvapivých momentů, alespoň dokáže fungovat jako solidní fotbal. To *Stars* je hra totálně odfláknutá. No dobrá, přihrávky fungují OK, ale špatné střely a obranná činnost mají jediný následek – bezpočet promarněných příležitostí. Navíc hra je podléhá i takticky, protože obránci nechávají příliš volného místa a hráče se nepochopitelně shlukují ve středu pole. A hrám řady FIFA se nedokáže rovnat ani po grafické stránce, poněvadž hráč jsou spíš takové neohrabané shluky tvarů. Jasně, zdálo by se tak hrozně nevypadá, jenže si stačí stříhnout jeden takový zpomalený záznam zblízka a rázem se vám odhalí skutečná vizuální hrůza – a taky nedostatek realismu, kdy snad ani nedochází ke kontaktu hráče s míčem.

Jediným světelným momentem hry je

systém hvězdiček, který má vylepšit výkon týmu. Pokud se vám podaří čísty hatrick, získáte k celkovému bodovému zisku 100 hvězdiček, přičemž při střele na bránu či vstřelení gólu určitým hráčem obdržíte počet o něco nižší. Nanestěstí celý systém má jen minimální efekt na výsledný výkon týmu a mnohem úspěšnější je varianta pro dva hráče, kde poražený dává jako fant svého hráče vítězi.

Nakonec tak nudu prolamují nechtěné směšné momenty. I když hra razí novou cestu uvedením dresů a sponzorů, EA se pokusila dát hráčům i tváře – s tragickým výsledkem: někteří hráči připomínají spíše známého sloního muže, mají obrovská vypouklá čela, tvar lebky připomínají kybl nebo lebkouny, no prostě k popukání. Jako by snad tváře byly zdeformovány, aby chránily nevinu. ■

Steve Merrett

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Vypadá bizarně nedodělaná, spousta chyb. 5

■ HRATELNOST:

Navní a primitivní. 4

■ ŽIVOTNOST:

Hru snadno pochopíte, ještě snadnější odložit. 4

■ CELKOVÉ

Anti-FIFA. Ubohá grafika, omezené hrátelnosti, šklující chyby a nedostatky. Je to špatné už od samého začátku, kdy se z něho nic obyčej kusu stadionu a záněje vne vzhled na hru.

4

Z DESETI

POKLIDNÉ ODPOLEDNE S ŘETĚZOVOU REAKCÍ.



Ballistic

FAKTA

■ VYDAVATEL:	THQ
■ VÝROBCE:	Mitchell Corporation
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Zadné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGUCITNA:	Nepotřebná

Mám na to jenom třicet čtyři rádek, takže rovnu k věci s trochu nadsádky by se dalo říci, že logické rychlíky vyžadují ze všech druhů her největší míru invence. Tady je opravdu nejdůležitější nápad - tím to stojí a padá a grafika, děj a další věci jsou tu jenom pouhá omáčka. Když nápad neobsahuje dostatečnou možnost pro hrůzo kreativní uvažování, je to v klu a vylédekem je vždy jen průměr.

Bohužel v případě Ballisticu je ústřední nápad příliš úzce vymezený. Potrubím se k vám hrou barevné koule a vy je musíte bouchat. Koule bouchou vřidky, když ke skupině (nejméně dvou) kouli stejné barvy

přidáte ještě jednu a tím dosáhnete nadkrizkové množství. A to je všechno. Dost hoj princip, který neposkytuje prostor pro herní variabilitu. Samozřejmě, jsou tu řetězové reakce, prázdné koule, minitwisty, které vaše koule odštěplují zpět, nepřetržitelné úseky, kdy nemáte možnost nic ovlivnit a musíte jen čekat, ale to všechno jsou ornamenty. Základní nápad (servirovaný ve třech inkarnacích, nekonečném Panic Modu, kolovém Stage Modu a asi nejzabavnějším Versus Modu) je příliš jednoduchý, než aby mohl rozvíjet vaše kombinatorické schopnosti, přitáhnout vás a nepustit. Zábava je to zemiťm kůl, ale jenom na chvíli. ■

Štěpán Kopřiva



PlayStation Magazin VERDIKT

■ GRAFIKA:	Naprostě triviální. Stačí to, ale...	5
■ HRATELNOST:	Dobře vybalancovaná.	7
■ ŽIVOTNOST:	Intenzivní, ovšem krátká.	6

■ CELKOVÉ:
Logický rychlík, který je příliš jednoduchou ideou zatlačován do pozice kandidáta na anodné omrtní. S pietou vzpomínám na divoký anglický Logical - to byl také výbuchující barevné kulčky, ale vůbec se to nezdá srovnat.

6
Z DESETI

BOMBY? TO ANO! ALE ŽE BY TU MĚLO BÝT TICHO?



Silent Bomber

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Studio 3
■ VÝROBCE:	Bandai
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Zadné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGUCITNA:	Nepotřebná

V Silent Bomber je vašim úkolem vyházet všechno možné do povětří a zároveň nenachytat vyhodit sebe. Hrajete postavu Jutah, bělovlasého vojáka budoucnosti, vybaveného jen výběrem výbušných zařízení. Na rozdíl od většiny stříleček se ale musíte k nepříteli, máte-li ho zabít, nejprve přiblížit.

Je tady zařízení, s jehož pomocí můžete klást bomby kousek od sebe, ale až se setkáte s obrovským bossy, budete si přát, abyste místo toho měli k dispozici rakety. Hra má strukturu misi, mezi nimiž vás o příběhu informují nádherně zpracované prostředí. Bohužel, vizáž samotné

hry už vysoké latce nasazené úvodní sekvenčí neodpovídá. A to je škoda.

Přestože je Silent Bomber v první řadě střílečka, je jins než bezhlavé střílení, jaké známe třeba z Millennium Soldier. Expendable Máte-li být úspěšní, musíte použít jistý stupeň inteligence na výběr cíli. Nemá význam zaměřit veškerou pozornost na velkého bossa, když se v úrovni stále vyrábějí další a další bojovníci, kteří na vás mají spadeno. Když se však už po dvacáté snažíte dostat jednoho a téhož bossa a stále se vám to nedaří, s největší pravděpodobností usoudíte, že další hraní nemá smysl. ■

Justin Calvert



Není snadné zlikvidovat tank bez potřísněného vybavení, jinko je faktičtěji bezohledná a dovede-ním přežít. Když on to ale poudě, je to krásný pocit.

PlayStation Magazin VERDIKT

■ GRAFIKA:	Mistry skvělá, jinde slušná. Hodně neresourda.	7
■ HRATELNOST:	Občas frustrující, ale výbuchy jsou skvělé.	8
■ ŽIVOTNOST:	Příliš jednovármá, než aby vás mohla dlouho bavit.	7

■ CELKOVÉ:
Silent Bomber je dobře zpracovaná, zábavná střílečka. Najdete tu spoustu legrtno, ale misty vás může nudit nebo otrávit, takže u ní asi dlouho nevydržíte.

7
Z DESETI

ARKÁDOVÁ KLASIKA MOON PATROL VE 3D. BRÁT?



Infestation

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Ubisoft
■ VÝROBCE:	Frontier
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nenáročná

Autoři si zřejmě mysleli, že máme na trhu málo vesmírných vozítek, proto vymysleli další tuctovou hru a dali jí atraktivní název *infestation*.

Jak se zdá, ani se nepokoušeli přijít s ničím novým, spíše naopak. Hru posunuli na stupínku vývoje daleko nazpět, a to jak prachbídným ovládním, tak grafikou. Aby hra vypadala alespoň trochu zajímavě a podlé dnešního trendu "čím více trmtil, tím líp", znesloli počet nepřátel až na maximální únosnou hranici. Podobně je na tom náplň misi – seberete upgrade a zbraně, zničíte nepřátelský cíl a co nejrychleji utečete hvězdnou bránou skodit dalším vetřelcům.

Bohužel, jak jsem již naznačil, ovládání je jednou z mnoha kazů celé hry, ve které potřebujete být neustále v pohybu a již nikdy nepřátelům. Máte zde sice možnost ovládání na klasických šlápkách, nebo na analogu, avšak s totální absencí vibrací, což je už nějakou dobu naprosto standardní. Výjimkou nejsou ani situace, kdy se po několika-metrovém skoku zabodnete do země a nemůžete se hnout, takže pomůže jen restartování mise.

Pokud jste vášnivým sběratelem, milióněrem nebo jste se právě probudili z tříletého kómatu (k čemuž vám blahořečeme), nebudete možná svých peněz litovat, jinak je to ale naprostý propadák.

Lukáš Kolinský



Na špatných cestách:
V *Infestation* si započnete s různými premiálními vozítky. Nic zvláštního pro oko, ani pro zábavu.

ODRUKU
PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Chudá a jednotvárná. 3

■ HRATELNOST:

Tutorial, 1 mise. 2

■ ŽVOTNOST:

Heslé akrobatické kouzly, ale když je nechcete... 3

■ CELKOVÉ:

Zdá se, že byl *Infestation* pár let v šuplíku Ubi Softu. Ten ho teď v době kdy všichni hledají analogie, přidal analogové ovládání a... neuspěl.

3

2 DESETI

DALŠÍ BOJE VE VESMÍRU. JAK ORIGINÁLNÍ.



Blaster Master Again

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Sunsoft
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Fra *Blaster Master Blasting Again* není nepodobná *Infestation* – je jen trochu zábavnější. I když je *Master Blaster* lepší, i tak ale nečekajte nic než nudu a šed.

Těhle hře se dostalo malinko vybrozděnějšího pohledu a připíše to Sunsoftu k dobru, byla tu dána přednost hrátelnosti před realismem. Hrátelnost je sice zaneřáděná různými chybami, ale alespoň je tu znát jakási plošinová atmosféra, která ji dodává trochu originality. Vaše vozítko je vybaveno postranními raketovými motory a pomocnými raketami na podvozku, které vám umožňují vertikální skoky a skoky do stran, abyste se dostali na plošiny a mohli

překonat průrvy. Vybráte si mezi postavami a vozítky, čímž je dosaženo rozmanitosti, díky které u hry vydržíte alespoň do chvíle, než je všechny objevíte. Tragická grafika nenáštějí představuje ve vašem úkolu zabít vesmír tradiční hrozby v podobě robotů neprokatelnou překážku.

Sunsoft se řídí teorií – vezměte původní hru, která prodala tak nějak kolem milionu kopií na NES, a vydejte pokračování pro nejoblíbenější konzolu na světě. Výsledkem je ale bohužel další hromada podprůměrného odpadu vhodná tak do 16-bitových hemic popelnici. Hráči dneška by chtěli, a také si zaslouží něco lepšího.

Lee Hall



Další nepovedená střelba.
I přes zvuková jména obvyklá ve jejím rodákovi se tato poslední italská hra vůbec nepovedla.



ODRUKU
PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Hodně jednoduchá s ubohými výbuchy. 4

■ HRATELNOST:

Snadné ovládání vozidla, ale chybí zábavnost. 3

■ ŽVOTNOST:

Vezmete ji, navštívíte se a hodíte ji zpátky. 5

■ CELKOVÉ:

Ubore vypadající bázni kombinace plošinová a střelba s absolutním nedostatkem hrátelnosti. Totální ztráta času, zabíráte všechny naděje, které jste do ní vkládali.

3

2 DESETI

PLATINOVÉ HRY

Spyro 2: Gateway To Glimmer



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 999, - Kč



Graficky nádherné dobrodružství, ve kterém řešíte hádanky na jedné straně a přeskakujete lávová jezírka na straně druhé. Tak blízko plošinovkovému ráji, jak si jen dokážete představit.

V čase originální recenze to byla možná trochu kontroverzní, ale podle našeho názoru dobře podložená desítka. Na dveře klepou noví konkurenti (především Rayman 2), ale dráček Spyro stále drží žezlo. ■

PlayStation
DNEŠNÍ SKÓRE
Dokonalé plošinovka, která už má ale pár úspěšných konkurentů.
VERDIKT
V PSM20 10/10

9
Z DESETI

Final Fantasy VIII



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 999, - Kč



Jedno z nejkvotnějších slov v původní recenzi bylo "dokonalá", což vzhledem k desítce, kterou obdržela i sedmika, není nečekané.

Hratelnost i grafika byla na všech frontách vylepšena a oboje je tedy ještě komplexnější než dříve. Magický systém byl zdokonalen, takže si fandové série mohou ještě lépe vychutnat skvělý příběh a atmosféru. ■

PlayStation
DNEŠNÍ SKÓRE
Další díl slávné RPG série - ani po osmé to není stereotyp. Naopak.
VERDIKT
V PSM20 10/10

9
Z DESETI

Tony Hawk's Skateboarding



■ VYDAVATEL
Activision
■ 999, - Kč



Příkopnická hra, která udělala radost skejtákům na celém světě a nejen jim. Ted se vrátí-la s novou cenou a stále stejně výtečnou hratelností.

Zvolíte si cokoliv, od svého skejtáka přes přírůbek, kolečka až po podvozky. Pak začnete trénovat a nakonec se vrhnete do nekonečného soutěžení a odemykání tajných bonusů a parků. Nejreálnější extrémní sportovní simulátor všech dob. ■

PlayStation
DNEŠNÍ SKÓRE
Úžasná příkopnická šliserství. Nazývá se, než naskočí a odrazí se.
VERDIKT
V PSM19 9/10

9
Z DESETI

Kopírování  zabíjí hudbu!

Nejspíš není daleko doba, kdy bude možné okopírovat i jiné věci, než obyčejná CD. Možná jednou někdo opráskne vaše myšlenky a pod rukou je zvládnout dřív, než je stačí vyslovit. A možná dokonce někdo okopíruje vaši holku, když se mu bude líbit, a pořádně si to s ní užije. Nebo vás samé, když mu padnete do oka víc. To asi nebudete tak docela ve své kůži. Proto by se kopírování mělo zarazit, dokud jde jenom o ty cédéčka.

DAN BARTA

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MĚSÍCE

VIB RIBBON

Audio tracky ve hře

Zcela mimořádné je na tomto místě zařazena nikoli klasická deska, ale hudba, kterou si v audio formátu můžete poslechnout z CD hry recenzované v tomto PSM. *Vib Ribbon* je to naprosto neodolatebná příležitost seznámit se s bizarním žánrem, kterému se říká J-pop. V šesti krátkých ukázkách proniknete do tajů orientální mentality jednodušeji než dlouholetým studiem japonské etnologie. Švitořící hlásky rozvášněných zpěváků, zbesile zpomalující a zrychlující rytmy nakřepkých bicích, melodie jak z ústavu pro duševně choré... to vše je dohromady fascinující objev pro vaše uši. Druhou šanci už možná mít nebudete.

VERDIKT: 9/10

>>>V prodej!>>>

MISSION: IMPOSSIBLE-2 Soundtrack

Mimořádnost: zaznít na takto Explozivnost, akce, dynamika. Film i jeho hudba mají mnohé společné rysy. Malobas vás, pokud víte přiblížit, to od filmu Mission Impossible 2 očekávat, na tomto albu máte jistě nejlepší je. Klasický komerční soundtrack s velkými hvězdami (Metallica, Limp Bizkit), velkým marketingem a velkým hromadím. Zdravost: skvěle. Je to alba, která může být v oslavení příležitosti poslepu napředněn, což je nastat ten případ. Nechcete, že vás to dočasně neděle, naplní. Můžete jen počkat s tím, že si produkuje státní z lina. Ale byr zapomenete. Verdict: 7/10


>>>V prodej!>>>

ANTI LOOP Fastlane People

I hodně nepravděpodobné věci se občas mohou přihodit. Může se objevit talentovaný lidé, vydat velmi bez publicity album a náhle na něj hudba, jak se jim líbí. Máte to být tranc, ale ne jako obyčejná prudší, nýbrž nanejvýš příjem. Přitom zvláště dobrým neřálizováním, draků ve své podstatě primitivním transem. A tohle všechno si může přehodit soudně. Pak se to jmenuje Anti Loop a má na to, aby se to stalo jedním z překvapivších roku 2000, tedy roku, ve kterém je všechno dobré hodně špatné. Anti Loop náloží, jsou prototypy už, cíně, cíně melodií. Hnechete se však užast, protože za tohle vy stojíte. Verdict: 8/10


>>>V prodej!>>>

Café DEL MAR Volumen Siete

Zajisté na říhu stoji dvakrát tolik co na Costa Dorado, přitom je to od sebe co kamenné dohodí. Důvod je jasný, zatímco je "Zlaté pobřeží" úplně normální zaprášné letovisko, jakých jsou ve středozemí desítky. Říza, středobod letního klubového vesmíru, je jen jedna. Nedí si nasleptě spoustu peněz na tuhle opopnu cestu za tancem a empatii, můžete okusit atmosféru města s tímbe seřazením alb (toto je už sedmý díl). Právě nastal západ slunce, pláse se pomalu vydrhají a z Café Del Mar vychází vně čerstvé načaté noce. Tady to všechno začíná i končí. Velmi příjemný výběr. Verdict: 8/10


>>>V prodej!>>>

TALKIN' INSIDE THE BEAT Kompliance

Breastbeat pro odpůlce. Tahle zveho za dání pro kompilátoru tohoto alba. Divil byste se, ono to jde dokonce i s hřevdám záru. Už dělo knut. UFO, Roni Star Urban Session nemají vydrhají ani jako se letbu unesli si tence plivající chaotický odst rymy, ide to s ním i po dobrem. Občas se sice muselo sáhnout na dělo chill-outového muu, ale v zásadě to dopadlo tak, že od rytmika můžete zároveň poslouchat doma dům a bása a zároveň být za díle s rodnou i prarodi. Fantastická kombinace. Dejte si ji třeba čtyři. Talkin' Inside The Beat se prostě vyplatí. Verdict: 6/10

Nejnovější webové stránky a služby

Tentokrát jsme se ponorili do světa podivných týpků stojících za řadou Final Fantasy. Nejprve tedy adresu www.vagrantstory-europe.com, což je stránka, která je též, kdo hru maj, celkem k ničemu, ačkoli je zde k dispozici docela slušná ochutnávka tohoto RPG pro nezavěčené.

Dalším koněm ze stáje Square je *Saga Frontier 2*. Aby hra vůbec prošla vývojovou fází, muselo dojít k naprosto změně marketingové politiky. Silnější adventurní ladění RPG je sice u autorů Final Fantasy sotva kontroverzí změna směru, leč i tak stojí za pozornost: Internetová stránka - www.sagafrontier2.com - je skutečně skvělá, na ní má i menu screen kde svou postavu navigujete určitým prostředím a od mistrů lidí zde získáváte informace o hře.



Ale i tady platí, že stránka je spíše jakýmsi úvodem k titulu než nějakým doplněkem pro zaplněné fanoušky.

V rozlehlém světě internetového páření své nasvědčíte tomu, že obliba her typu Shockwave bude i nadále vzrůstat. Pokud tedy toužíte po závratném účtu za telefon a zároveň si chcete zahrát nejlepší hry sedmdesátých a osmdesátých let, pak nlejte než doplníte adresu www.vigilance-games. Tady najdete snad všechno, od miniaturního gólu až po Arkanoide, přičemž tituly jsou skoro stejně uchráněny jako konzolové originály - ale ten telefon. No, alespoň jsme vás varovali.





CELISTI Jaws, USA 1975

Režie: Steven Spielberg
Hrají: Roy Scheider, Richard Dreyfuss, Robert Shaw
Zábavě vnořeno do distribučního rybníka se vynořily Celisti. Klasicky kouzelně tasákové velky. Obrovský bílý žralok, polycházející lidéke předchozí, konečně dopadl do náhled 2D přehrávačů, aby roztříl řady klasiky na lesklých kotoučcích. Exkluzivně balení odpovídá i bonusová skladba. Vystřípané záběry akropolis podivný život v Arney, posádkové záběry i jiskrné krev a začarovanou pistolí, které neustále roztřílí film o filmu, kde se třelá dočasně, že zájez v protibakci léce natocil šibout, pro gamblerů krev ve stylu Rialto na žraločí ploutvi, nebo fiktivní informace se svrta žraločí. Prosťe dale, který nemá chybu.

FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 3/5



CANDYMAN Candyman, USA 1992

Režie: Bernard Rose
Hrají: Virginia Madsen, Tony Todd
Když si vteřina se svým tučným posádkem před zrcadla a přetáčí vyloučte jmeny Candyman, měřte si lyt jist, že se ze zvěromů s halem msto jako v heřky vaše rozplá, když si vteřina před rehera a vnutem do přehrávač DVD s názvem Candyman, mčtou me akorát povolit švábene a v se po... strážně, že vřijných obětí ušlechťe i Dobby Samundra, a směř rozpačte dává té na své jankou z širokoúhly verze. Suggestivně amorfizované strážně se na va zme v jarem obraz jako línové skúndro a v se pochopte, proč si Clive Barker povozilové vedle fírka za duševního hovorového magora.

FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 3/5
BONUSY: 1/5



Johanka z Arku The Messenger: Story of Joan of Arc, FR 1999

Režie: Luc Besson
Hrají: Milla Jovovich, Dustin Hoffman, Tcheky Karyo, Jeanne Herviel
čekavými historicky spektakl o holce, která byla nejdřív bohoboj-ní divkou, posléze si-rotkem sledujícím ve středově- hystericým poslem bodm, utci- vanou vůdkyní francouzských vojsk, která skončila na pekáči, se s podivem objeví v České titulko- vané verzi všude jinde, jen ne v Čechách. I když, ruku na srdce- Bessonových posledních, hvězdně obázaných historicky velkofilmů skutečně šze taková pecka není. Widescreen 1235 zabírá vaše bul- by vpravou podivnou, o ušní bubinky se postará zvuk Dolby Digital 5.1 a pro historiky-amatéry je připravena nadprůměrná složka speciálních bonusů, ve které vám kromě jiného Milla Jovovich povi, že skutečná Johanka ve skuteč- nosti fanatická, hysterická husa

**“Widescreen
zahltí vaše bul-
vy, o ušní
bubinky se
postará zvuk
Dolby Digital.”**

nebyla, protože ji Vatikán prohlá- sil svatou. Přesto ji však objeví. Hladová doba si žádá hladové čy- ny. Odpověď v pokoji, Johanko, ty máleš fanatické magore.

FILM: 3/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 4/5



BEZ MILOSTI No Mercy, USA 1986

Režie: Richard Gere
Hrají: Kim Basinger, Richard Gere, Jonenm Krabbe
Když nějaký perant neodmítnou polici- tovu zámordat partaku, zaděla s větnou na postátní práver, Jonenm Krabbe to siusal i nepomohu mu se to, že záleží do balen v Louisiáně. Richard Gere chytí stopu jako duševně omlá ohařov, světlí mu a ohraří Kim Basingerovu a nakonec ho jako božemý chasník títí. Půhmně historika, notastický př- pomínající vlechy ostře hochy a dale omdělných let, se nepřítel extra zvláště bory- sy a po sledučet pyčce vytkm i hlavy. Jen pryoram si možná zapamátané naděrný posir možtu při finální pletišto a zrať v čer- nem ulatu se olizuje při vzpomínce na sou- la stropka s mladou Kim Basingerovou.

FILM: 3/5
ZVUK A OBRAZ: 3/5
BONUSY: 1/5



ÚTOK Z HLUBIN Deep Blue Sea, USA 1999

Režie: Renny Harlin
Hrají: Samuel L. Jackson, LL Cool J.
Tak to stádo, vy potáčí žraločí zvěř, Vase oběti pochoutka usmáclá, že nastal čas, aby se jedlému mome konečně obrátil. Díky generickým žraločkám na to záleží možnou kapacitu, a tak měžeme zač přelidmem v po- době černej úhrymte rury, vleče-kurata. Že vím to nestádo? Já se jím, - káží kuchař- žralo-amer, si může upat svého oblíbeného kódu do nálova. A to vše ve widescreenu se zvukové špóš Dolby Digital 5.1. Decentem budi dokonce speciální bonusy s vystřípanými scénami. Filmu o filmu. Přetáček tak.

FILM: 3/5
ZVUK A OBRAZ: 5/5
BONUSY: 5/5

Nejnovější měšiny z arkádové planety

Všechna čest japonským vývojářům. Alešpoť se pokoušejí udelat něco odlišného. No, ony ty nápa- dy pocházejí z nejzajímavějších coin-opových stáří jsou čím dál tím více uhozené, a to do takové míry, že by si člověk až řekl, že se možná snaží přilít, a tak Sega, Namco, Konami a další plně zbrojí, aby v nadcházejících bitvách obstáli.

SNK je údajně mimo hru (ob- jevil se zprávy, že tato společ- nost chce arkádové hry úplně vy- pustit), a tak je první v čele Nam- co. Jak dalece se dokáže snižít? Co se technických specifikací tý- če, záleží na je spolupracovníci mezi. Nevýhodou svému údajnému spojení s arkádovým hardwarem PlayStation2 vydá Namco svůj poslední titul Mr. Driller 2 nikoli na hardware System 12, nýbrž na veskrze primitivní System 10. Ale máme-li být upřímní, hr jako ta- ková je naprostá bomba, a to na- vzdává absenci nových prvků.

Abyste ovšem SNK nenechala na plí nápodlně zahabít, roz- hodla se rozloučit 432. inkarnací své průměrné řady King Of Figh- ter, a to se zastaralou (jo, sor- řát, retro-silenci) grafikou ze sedmdesátých let.

Namco toho ale má v šuplíku ještě více, a pokud se tradiční for- mát neuchytí, bizarní jistě zaujme. Zvláště když kombinace jména Keyblade a ziskula tak bouřli- vě ovace. Namco chce ovšem Ko- nami s místem na výsluní vytlačit a stát se hlavním hráčem na be- maniovských poli, tudíž přichá- zí hned se dvěma klávkami: em- obě jsou z eliny Yamaby. A tak se zdá, že pouze Taite zůstává v klidu. Takhle firma vyda- lá dokonale ortodoxní a uživatels- ky přívětivý Battle Gear 2, za který sklidí postřek na otevřené scéně.



PSM VERSUS...

MISTŘI ŠURIKENU

PSM SE ZASTAVIL V MALÉ BUDOVĚ NA SAMÉM OKRAJI TOKIA, ABY SE TU DOZVĚDĚL NĚCO O JEDNOM Z NEJSTARŠÍCH A NEJTAJNĚJŠÍCH JAPONSKÝCH BOJOVÝCH UMĚNÍCH SHURIKEN-JUTSU.

Text: Rodney Seaman Foto: Jude Edgintonová

Kdy přijde na bojové umění, nej důležitější je správné načasování. A jak jsme tak stáli před vraty školy šurikenu, ukázalo se, že lépe jsme si tento tah ani načasovat nemohli. Za normálních okolností by se nám ani náhodou nepodařilo do této zvláštní, nenápadně vyhlížející školy na samém okraji Tokia podívat. Jenže právě se zde připomíná výročí úmrtí velkého mistra, doktora Chikatose Someyi. A příchod PSM je vnímán jako znamení zeslané dobrým doktorem.

Škola tvoří uzavřená komunita mužů, kteří procházejí náročným výcvikem v umění šuriken-jutsu (vrhání zbraní). Říká se, že v celém Japonsku je pouze 15 mistrů šuriken-jutsu. „Některá bojová umění jsou prostě příliš nebezpečná na to,

aby se mohla šířit mezi velký počet lidí“, vysvětluje Someyův nástupce, mistr Otsuka. „Ta bojová umění, která jsou svou povahou smrtelná, nejsou příliš známá, dokonce ani v této zemi ne.“ pokračuje. A právě tento důvod přivedl PSM a výročískou firmu Acquire, jež stojí za ninjovskou bojovkou Tenchu 2, do této školy.

Mistr Otsuka, dvaadvacetletý muž, civilním zaměstnáním programátor, nás přivítal před kusem dřeva a několika luky. „V bojovém umění nejsou cílem použít věci. Jsou to naši sensei, učitelé, a symboly objektivit, které se snažíme překonat.“ V ruce drží asi deset centimetrový kus galvanizované oceli, tvarem připomínající tužku - šuriken. Vypadá to jako věčnicka, která by se do-

cela dobře uchytila v každé běžné třídě základní školy - k čemuž bohužel také doslo. Právě kvůli experimentování školou povinných (a jejich neochotnosti vhnout šipku rovně) byl šuriken v evropských zemích zakázán - v evropské verzi Tenchu 2 proto šurikeny nenajdete.

Otsuka si trochu poodstoupí, zdvihne dlaně na úroveň ušních boltců, pohledem přeměří své paže k loktům a pak bleskurychle připaží. V tom okamžiku slyšíme náraz a zvuk tříštění dřeva. Anž bychom to vůbec nepostřehli, Otsuka vrhl

šuriken do dřevěné desky, kde šipka ve vzniklé štěrbině pevně uvízla. A tak nám jedním rychlým pohybem byla dostatečně představena nehluchá a smrtící povaha této zbraně.

Zvládnutí této techniky zabralo Otsukovi 30 let plyných usilovného tréninku. A to je považován za jednoho z těch vyvolených, kteří disponují pro šuriken-jutsu přirozeným talentem. Otsuka pak pokračuje a do dřeva zabodává další a další šípky.

„Můžete šípky házet proti dřevu třeba tři roky, a stejně se vám nezabodnou“, povzdychne si jeden z jeho žáků Kanzen

Okuyama. „Trénink, to je dřina, často ne příliš zábavná.“ Dále nám prozrazuje, že člověk často nabude pocitu, jako by toto bojové umění bylo svým způsobem biemenem. Význam jejich činnosti je obrovský - pouze oni totiž nesou odpovědnost za přežití či nepřežití jednoho z nejstarších japonských bojových umění. Na rozdíl od ostatních bojových umění (částečně z důvodu své obtížnosti a neatraktivnosti) to není sport, jenž by měl velkou šanci na revival, a to dokonce ani ve své mateřské zemi. „Trénování těchto technik není mezi lidmi obecně příliš chápáno ani přij-

真影流

„Skrze trénink bychom se měli snažit pochopit, co je v životě skutečně vzácné a pravdivé.“



Tuhle je mnohem těžší než házení šípky. A navíc si předtím nemůžete dát ani těch sedm dvaceticentů.

máno," vysvětluje Kanzen. Ptáme se ho, co říká jeho volbě a aktivitám ve volném čase jeho kamarádi a kolegové z práce. „Vůbec o tom nevědí.

O těchto věcech se prostě nemluví.“ Je to uzavřená komunita, žáci jen zřídka mluví i mezi sebou v areálu školy, mimo něj už vůbec ne.

Filozofie Melfo-Shuriken je duchovní povahy a jako taková se nepovažuje za něco, o čem by bylo možné jen tak zvanit. „Skrze trénink bychom se měli snažit pochopit, co je v životě skutečně vzácné a pravdivé.“ říká Otsuka, přičemž cituje krédo celé školy. Tim dostala úplně novou perspektivu naše zkušenost s Tenchu. At už se snažíte sebevíc a plazíte se kolem základny, abyste se vyhnuli strážím, ať se vám jakkoli zdá, že to je otázka života a smrti, ve skutečnosti jde o to pochopit, co je v životě vzácné a pravdivé.

Díky tichosti šurikenu si tato zbraň získala mezi jinými obrovskou oblibu. Nicméně Otsuka rychle vyvrátil romantizující evropskou iluzi, že ninjové byli něco na způsob vznešených loupežníků – taková Jánosičí období šogunů. Ve skutečnosti si představovali zákon pro sebe a o sobě, nikdy nebyli uznáni vládou či armádou. V mnoha svých aspektech tak

真影流

připomínali jakýsi A-team své doby – byla to banda vyvrhlů a kriminálních (jen ta dodávka jim pochopitelně chyběla).

Po všech těchto řečech o nijních a po zhlédnutí Otsukových metod jsme dospěli k názoru, že je na čase vytáhnout hru a vyzvat velké mistry, zda dokáží obstát i ve své vlastní hře. My proti nim nastupujeme jako ostřílení pářani, dokonale vyškolení řadou karateher, které se na

PlayStation objevily, byt pochopitelně tváří v tvář profilům jsme trochu nervózní. První kolo z naší strany nic moc, druhé už je podstatně lepší a ukazuje se, že oni hodiny prossené v hospodě u piva a prostáté (se sklencí v jedné ruce) před terčem s šipkami, nebyly tak úplně zbytečné. Nuže, začali jsme se trefovat, a tak zkoušíme další triky – třeba šuriken pod paži. Otsuka nám vysvětluje, jak je tento trik v realitě těžký, ale ještě než to stačí překládatel přeložit, naše šípka už trčí v terči. Po návratu do hotelu si Tenchu dáváme znovu a s jistým uspokojením nad tím, že jsme nebyli poraženi, si připomínáme slova mistra Otsuky o tom, že „někdo se prostě s talentem narodil.“ ■

>>> Tenchu 2 bude brzy v prodeji pod zástítkou Activision.>>>

Mistr Otsuka:
mávně vypadá jako počítačový programátor, ale tento muž je jedním z nejlepších znalců smrtícího umění shuriken-jutsu. A taky je to počítačový programátor.





STATION NA MÍRU

PLAYSTATION2 UŽ BRZY PŘEVEZME ŽEZLO OD SVÉ STARŠÍ SESTRČÍČKY, DOSUD VLÁDNOUCÍ KRÁLOVNY KONZOLOVÉHO SVĚTA. ŠEDÁ MAŠINKA HERNÍCH SNŮ SE VŠAK NA ODPOČINEK JEŠTĚ NECHYSTÁ. SONY BRZY UVEDE PS ONE, MENŠÍ, PŘENOSNĚJŠÍ A MODERNĚJŠÍ KABÁTEK PRO PLAYSTATION. S POMOCÍ TĚCHTO DVOU STROJŮ SI SLIBUJE OSLOVENÍ NOVÝCH CÍLOVÝCH SKUPIN A JEŠTĚ MASOVĚJŠÍ VYUŽITÍ. ALE PROČ SE ZASTAVIT TADY? PROČ NEVYMYSLET DALŠÍ DESIGNOVÉ PŘÍCHUTĚ PRO RŮZNÉ UŽITÍ? PSM SI POUŠTÍ FANTAZII NA ŠPACÍŘ A PŘEDSTAVUJE BUDOUCNOST, VE KTERÉ MÁ „KAŽDÝ“ SVOU STATION PŘESNĚ NA MÍRU:



„Milí senioři!
Nastane čas, kdy
budete moci
konečně opustit
černou kroniku
svého regionální-
ho deníku.“

**ZDARMA K
SENIORSTATION!**

SENIORSTATION: KONCEPT

Milí senioři! Nastane čas, kdy budete moci konečně opustit černou kroniku svého regionálního deníku, nasadit si brýle na dálku (pro vaše informace: leží vám na stole... ne na tomhle, na TAMHLETOM STOLE!) a pohledět v mystickém opojení na obrázky své užasné, skvělou zábavu naplněné budoucnosti. Zdánilivě nekonečné dny strávené nostalgickým zíráním na hvězdy jsou u konce. Konverzace o dávno ztracených přátelích a zdravotních potížích se stanou součástí s radostí zapomenuté minulosti. Zde je vaše mimořádná příležitost docenit až strašidelnou sílu nové SeniorStation!

VLASTNOSTI

- Ke konzole je připojen trumpetový reproduktor ve stylu starých gramofonů. Vyrobeno z kvalitního vyztuženého plátna. Vyrobeno z kvalitního vyztuženého plátna. Vyrobeno z kvalitního vyztuženého plátna.
- CD šuplík použitelný i pro zavěšení berli a s velkým nápisem: ZDE PŮLOŽTE TU KULATOU PLACATOU VĚC.
- Vkusné vyřezávané boční zásvuka, ideální pro ukládání falešných zubů a jiných drobných zdravotnických pomůcek.
- Teplé pletené rukavice, bezprstové, dodávané spolu s příjemně secesním ovlaďovačem.
- Senzor propojený s výstražným světlykem, který reaguje na sebemenší náznak hráčova usínání.

- Další senzor propojený s výstražným světlykem, který upomíná hráče pokadě, když je třeba nakrmit líné kočky.
- Minišálek se šikovným brčkem, zvláště vhodný pro konzumaci bylinkového čaje během hraní bez použití rukou.
- Paměťová karta s rozšířením využitím v případě indikace akutní sklerózy.

Hra zdarma: Vozíčkářské derby. Užasné pomalá a fantasticky kostrobatá závodní hra s kreslenými postavkami zakyských misantropů jezdicích na invalidních vozících. Hráč se snaží vytlačit podobně disponované soupeře za plot na pěstný trávník. Něco jako Ben Hur s protězami.



Mediální podpora: Reklamní kampaň v Haló novinách plus plakáty v ortopedických čekárnách. TV spoty několikrát přerušují klasické filmy pro pamětníky na ČT a na Primě. Poukázky na slevu ve vybraných lékárnách.

Slogan: „SeniorStation: Život jako za starých časů.“



MOJE PRVNÍ PLAYSTATION: KONCEPT

Děcka, batolata, pojďte sem! Nemarněte svými drahocennými předškolními léty, které se už nikdy nevrátí. Přestaňte si prohlížet hloupé obrázky s usmívajícími se medvídky a vyndejte si tu odporou a obvyklou gumovou věc konečně z pusy. Začněte řvát, křičet a děsně vyvádět a nepřestaňte, dokud vám maminka a tatínek, zhroutení z nedostatku spánku a migrény, nekoupí novou Moji první PlayStation. Vyrůstějte s radostí, vyrůstějte s Moji první PlayStation.

„Děcka, pojďte sem!

Ne-marněte svými drahocennými předškolními léty, které se už nikdy nevrátí.“

VLASTNOSTI

- Výběr z mnoha zářivých barev: žlutá, červená, brádlavě zelená. Speciální varianty pro nemluvu: růžová pro holčičky a světle modrá pro chlapečky.
- Speciální povrchová úprava izoluje jemnou elektroniku přístroje od mateřského mléka, jablčkových přisnídaček i roztomilého ublíknutí.
- Ovládá s jediným velkým oranžovým tlačítkem má zvýšenou odolnost proti nárazům vztekých pěstíček.
- Chrástítka ve tvaru hovězího skotu, zavěšená na provázku, doplňují variantu pro úplně nejmenší, ještě nesedící miminka.
- Slot pro umístění fotografie rodičů s vestavěným mini-reproduktorem, ze kterého se vždy, když se hra příliš nedaří, ozve: „Tak to zkusíme ještě jednou, za maminku a ještě jednou za tatínka. To jsme ale šikulky!“
- Velká rolnička na ovládání. Strašlivě zvoni při sebemenším dotyku.
- Konzole je zapuštěná do velké gumové piskací kachličky. V této úpravě lze použít i ve vaničce.

- Přídavný slot pro CD. Vloží se sem umělohmotná „cédečka“ a ta věc začne hrát strašlivou rozjuchanou melodii pořád dokola, dokud nedojdou baterky.

Hra zdarma: Karate v jeslích. Jednoduchá bojová hra s prostou animací postavitek, ve které se malé děti s obrovskými hlavami mlátí tak dlouho, dokud jedno z nich nezačne brečet. Nejlepšími postavíčkami jsou Tatínka a Maminka, které po sobě umí házet talíře. Pomocí speciálního tajného cheatu lze aktivovat režim „Classic“, který je určený pouze pro rodiče. Jedná se o RPG odměňující se při rozvodovém stání u soudu.

Mediální podpora: Velké stojany s funkčními tlačítky, chrastítky a zvony budou strategicky umístěny u pokladen supermarketů. Firma se bude sponzorskou podílet na zvýšení platů učitelů v mateřských školách. Budou poskytnuty slevy, když se batole při zakoupení Me první PlayStation dobrovolně vzdá všech svých ostatních hraček.

Slogan: „Chce se nám čůrat? Boli nás bříško? Máme hlad? Ne? Aha! My chceme Moji první PlayStation!“

POLICIESTATION

PRODÁVÁ SE
SPOLEČNĚ



POLICIESTATION: KONCEPT

Muži zákona! Přestaňte obtěžovat občany této země, zanechte kontrol řidičů v oplogisti, odhďte tu image nabuřelé nadrazenosti ze svých hladce oblených obličejů a namířte si to rovným krokem směrem k nejbližšímu obchodníkovi se spotřební elektronikou. Naznačte prodáváči, že by mohl mít problémy v souvislosti s prodejem nehomologovaných vypalovačkových zařízení s podezřelými zabalenými Windows 2000, zmířte se mezi řeci o svých konech v softwarové policii a nakonec nabídněte své mlčení za jednu funkci novou PoliceStation, novinovou konzolu pro chlupaté.

VLASTNOSTI

- Konzola je, pro případ pádu ze schodiště, zabalená v ochranných vložkách.
- Přídavný modrý majáček lze, pro dosažení většího pocitu vlastní důležitosti, magneticky připevnit na vlnu CD síťku.
- Jako bonus se dodává výkonný elektrický obušek, kterým lze umravnit spoluhráče v případě neshody v multiplayeru.
- Umělohmotná ruka připevňná z boku s otevřenou krabičkou cigaret. V této souvislosti se každou chvíli bude z reproduktoru ozývat: „Dáte se cigaretu?“
- Bezpečnostní kamera, která bude snímat chod domácnosti v době nepřítomnosti majitele konzoly. Lze dokoupit celou sadu miniaturních kamer a mikrofonů pro umístění do různých částí domu

SPARTASTATION

CLUNKK!

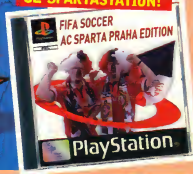
SPARTASTATION: KONCEPT

Chuligáni, výtržníci a fotbaloví fandové, spojte se! Vyzyváme omladinu se sklony k davové agresivitě! Prokažte svou oddanost nejlepšímu klubu naší planety zakoupením, v ideálním případě dvou, SpartaStation. Oblékněte si svatý spartanský dres, vplňte do spartanských tenisek, uvařte si spartanskou rajskou polévku s jahodami a pusťte se do šíleného spartanského hraní za pokřik „Sparta! Sparta!“ či „Bij slávě do hlavy!“ na tomto vynikajícím přístroji.

VLASTNOSTI

- Konzola a joypady jsou namísto obvyklé šedé varianty spartanský rudé.
- Na všem, co vám padne ruky, je logo Sparty.
- Speciální cheatový joypad zvaný Slegl, jehož joysticky jsou ve tvaru hlavy stejnojmenného kanonýra. Zákeřné triky, které lze provádět pouze pomocí tohoto ovladače, přinášejí kladný výsledek jen výjimečně.

PRO SBĚRATELE
100 KOPÍJ ZDARMA!
SE SPARTASTATION!



(hlavně ložnice).

- Alarm k ochraně konzoly proti neoprávněnému použití.
- Hardwarové nastavení „Hodnej polda - Zlej polda“. Při volbě „Hodnej polda“ jsou všechny hry nesmírně jednoduché. Při volbě „Zlej polda“ se naopak aktivuje režim Hard (méně životů, vyšší obtížnost, nelze pauzovat).
- Připojná minilední obsluhující speciální pivo podporující trávení a supercholesterolové svačinky.

Hra zdarma: *Bílá vzpoura 2000*. Maniácká střílečka-bojovka ve stylu *Robotron*, kde je hlavní postavou osamělý policista, který umravňuje demonstrující dav před restaurací McDonald's. Při zšastu je třeba jednat opatrně, abyste omylem nestříli gumovým projektilům holohlavce v maskách, kteří jsou v podstatě na vaší straně. Naopak za šfinknutí slzného plynu do očí náhodné kolemjdoucí žen s vystrašenými dětmi získáváte 1000 bodů jako bonus.

Mediální podpora: Podplacení moderátorů v televizních pořadech *Na stopě a Police pátrá*, informuje. Nasazení agenta do příslušných struktur ministerstva vnitra.

Slogan: „Předložte doklady totožnosti a... doklad o vlastnictví PoliceStation.“

BONUSY ZDARMA

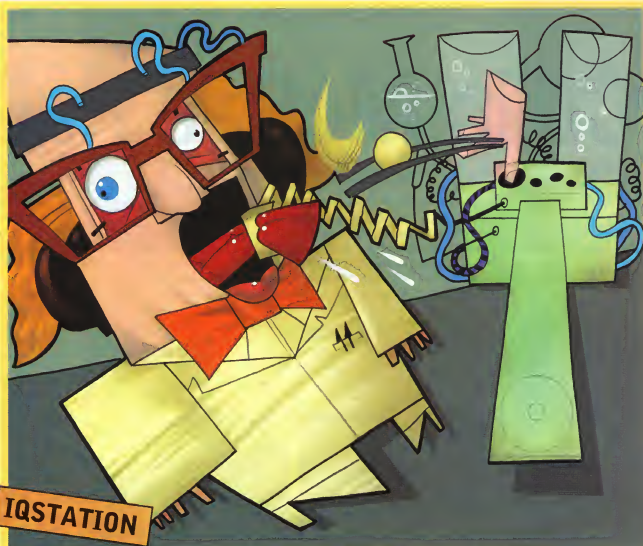
- Předzískaná žvýkačka přímo od Ivana Haška. S certifikátem pravosti.
- MiniCD obsahující opakování se chodící fanouškoví Sparty.
- Slovník nadávek.
- Vystřelovací nůž.
- Gabrielovy trenýrky. Neprané.

Hra zdarma: *FIFA Soccer: AC Sparta Praha Edition*. Speciální edice hry *FIFA*, ve které vystupují pouze hráči Sparty.

Mediální podpora: Bilboardy všude s výjimkou Edeny. Speciální nabídka: sezónní permanentka ke každé páté zakoupené konzole.

Slogan: „Mistři!“

„Chuligáni, výtržníci a fotbaloví fandové, spojte se! Vyzýváme omladinu se sklony k davové agresivitě!“



IQSTATION: KONCEPT

Excentričtí šílenci, slyšte radostnou zprávu! Proč počítat jednu ovci za druhou, když můžete spočítat jejich nohy a výsledek vydělit čtyřmi? Přestaňte se trápit odmítavými stanovisky ministerstva obrany k vašemu konceptu válečných robotů, vyjděte ze své plně automatizované svatyně vědy a využijte s touto speciální Station silu svého intelektu naplno ve věčném boji s přizemností. Maximální rozruch, minimální masovost. Ideální doplněk pro osobnosti s velkým O a vybrané klienty psychiatrických léžeben. Chopte se své IQStation a dejte své genialitě křídla.

VLASTNOSTI

- Speciální senzorový ovladač napojený přímo do hrázova mozku. Hra se ovládá myšlenkami (a často i nervovými tiky).
- Hlasový interface slouží pouze do doby, než je potřebná přípojka voperována do hrázový, rozduchanými vlasy pokryté, hlavy.
- Důmyslný vypínač konzoly: fuknutí do pírka uvede v pohyb ocelovou kuličku. Když narazí na roznětku, vyslyšíte plamínky, jenž když půjde všechno dobře, podpalí nitku vedoucí k hořáku s žáruvzdornou sklenicí plnou vody. Jakmile voda dosáhne bodu varu, stopající pára uvede v točivý pohyb mechanismus, který v důsledku způsobí, že obří gumová ruka s nata-

„Excentričtí šílenci! Proč počítat jednu ovci za druhou, když můžete spočítat jejich nohy a výsledek vydělit čtyřmi?“

PRO VÁS
ZDARMA!



ženým ukazováčkem zmáčkne tlačítko Power na konzole. Předtím, než vypnete svou IQStation, bude nutné vyměnit roznětku, nit a vodu.

- Spousta blízkých diod a světylek, bublající zkumavky a další atraktivní doplňky, které neplní žádnou funkci.

Hra zdarma: *Insect Olympics*. Velmi jednoduchá hra, ve které se účastníte soutěže o nejpokročilejší hmyzí druh. Můžete si vybrat mezi housenkami, mými a řadou broků. Ovládání je též velice jednoduché: musíte co nejrychleji střídavě mřkat le-
vým a pravým okem.

Mediální podpora: 1/8 tiskové strany v časopise *Vesmír* plus letáky do schránky blízkých příbuzných chovanců sanatorií pro duševně choré.

Slogan: „Doporučuji čtyři z pěti ústavů AV ČR.“

NAŠE MAPY, RADY A HLAVNĚ OCELOVÉ NERVY - TO JE VŠE, CO POTŘEBUJETE KE ZVLÁDNUTÍ COLINOVÝCH NEJDŘSNĚJŠÍCH OKAMŽIKŮ.

PSM
NÁVOD

Colin McRae Rally 2.0

LEGENDA

- Budova
- Dopravní kužel
- Nebezpečí
- Plot
- Stánek
- Balík slámy
- Bahno
- Potrubí
- Skála
- Značka
- Sníh
- Asfalt
- Kontrola
- Strom
- Zed

AUTA

Colin McRae 2.0 je plný aut. Musíte se rozhodnout, jaké je pro vás nejlepší - to je často do značné míry záležitost vkusu, nicméně někdy vám mohou ve výběru pomoci detailní statistiky (viz tabulka vpravo dole).

Obecně platí, že čím víc má auto koní (bhp), tím rychleji pojede. Nevýhodou je naopak to, že se silnější auta hůře ovládají. Rozhodně je tak s modelem kolem 500 koní moudré počkat do doby, než nasbíráte nějaké zkušenosti. Nejlepší se řídí čtyřkolky (4WD), protože u nich je síla rozložena rovnoměrněji. Proto je úplně nejlepší začít se Seatem Córdoba - ten je o něco silnější než průměrné vozy, ale řídí se stejně snadno jako slabší modely.

V žádném případě nepodceňujte ani takový Mini Cooper. Sice má možná pouhých 120 koní, ale na druhou stranu se pyšní skvělým poměrem výkonu a váhy. Po dráze doslova létá. Tedy - hlavně když špatně odhadnete zatáčku, to pak letíte, až je vám z toho špatně.



BRZDĚNÍ

Colin McRae byl vždycky hrou, kde hodně záleželo na dobrých a rychlých reagujících brzdách. Přijetím stejně jako na rychlosti. Totiž právě precizním pro-
jízdním zatačkám můžete získat cenné sekundy a na-
koniec pak i vítězství. Ve hře jsou tři základní typy
zátáček, o kterých byste měli vědět, přičemž teď vám
prozradíme ovy strategie, které vám pomohou získat
ty zmiňované, totiž cenné milisekundy.

NORMALNÍ ZATÁČKA: Před vjezdem do zatáčky trochu přibrzďte, jakmile do ní naježdíte, pořádně na to dupněte a upalujte ven.

OSTŘEJŠÍ ZATÁČKA: Pořádně dupněte na brzdy, auto otočte ve vnějším vrcholu oblouku a na poslední chvíli trochu zatahněte ručku, abyste ve smyčku nestali hodiny.

PRUDKÁ ZATÁČKA: Znovu důkladně přibrzďte před vjezdem do zatáčky, pak zatahněte ruční brzdu a v posledním možném okamžiku auto otočte.



NABÍDKA AUT (STANDARDNÍ)

Název vozu	počet koní	váha	náhon
Ford Focus	300 bhp	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer	300 bhp	1260 kg	4WD
Toyota Corolla	299 bhp	1230 kg	4WD
Subaru Impreza	300 bhp	1230 kg	4WD
Peugeot 206	300 bhp	1230 kg	4WD
Seat Córdoba	315 bhp	1230 kg	4WD

NABÍDKA DALŠÍCH VOZŮ (BONUS)

Název vozu	počet koní	váha	náhon
Ford Focus 1999	300 bhp	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 1	300 bhp	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 2	300 bhp	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Alt. 1	300 bhp	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Alt. 2	300 bhp	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Road Car	300 bhp	1260 kg	4WD
Lancia Integrale	345 bhp	1149 kg	4WD
Lancia Integrale Alt. 1	345 bhp	1149 kg	4WD
Lancia Integrale Alt. 2	345 bhp	1149 kg	4WD
Ford Sierra Cosworth	320 bhp	1190 kg	RWD
Mini Cooper S	120 bhp	550 kg	FWD
MG Metro 6R4	410 bhp	1030 kg	4WD
Lancia Stratos	500 bhp	900 kg	RWD
Peugeot 205 Turbo 16	500 bhp	940 kg	4WD
Ford Racing Puma	300 bhp	1040 kg	4WD

RWD = Zadní kola FWD = Přední kola

FINSKO (ŠOTOLINA/BAHNO)

První rallye je podle očekávání také nejsnadnější a poslouží jako celkem dobrý úvod do šampionátu. Šotolinové a bahňácké tratě jsou dostatečně široké, což umožňuje parádické rychlou jízdu a velký počet skoků a zátek ještě výrazně zvyšuje početík z jízdy. Jediným nebezpečím jsou v tomto rallye stromy, které lemuji trať a jsou velice nepříjemné, pokud se vám nepodaří vybrat nějakou zatáčku.

Obtížnost: ★



FRANCIE (ASFALT)

Jízda vysokou rychlostí po asfaltových silnicích ve francouzských horách je vůbec jednou z nejlepších věcí, které Colin 2.0 může nabídnout. Horské silnice jsou nyní úzké cestičky plné zátek, které vidíme třeba v cyklistické Tour de France. Ale pozor, ať nějakou zatáčku nepřestěfíte - pak následuje „nádherný“ pád ze sráží dolů. Pneumatiky na povrchu v každém případě slábnou, takže to můžete pořádně kalit.

Obtížnost: ★★



AUSTRÁLIE (ŠOTOLINA/ASFALT)

Otevřené, nerovné šotolinové cesty v australské rallye jsou jedny z nejrychlejších v celé hře. Čekáte tedy vysokou rychlost a pořádné skokánky, na druhou stranu vám bude auto na uvolněné šotolině klouzat více, než je zdravé, bez ohledu na zvolené pneumatiky. A aby autoři ihr těchto vašich výletů mimo trať nalezli využití, umístili kolem ní spoustu kamenů a jiných překážek. Parochůti.

Obtížnost: ★★★★★



ITÁLIE (ASFALT)

Nejlepší rallye v celé hře - tedy musíte jet jako šilence, navíc na vás čekají ultra úzké zatáčky a serpentyt italských hor. Nicméně i když je trať doslova posetá zátkami, nemusíte úplně zpomalovat, protože zatáčky můžete řešit hodně ostře a případně se odrazit od tvrdých a bezpečných bariér. Je zde spousta velké náročné zákruty, které musíte stříhnout na zataženou ruční brzdu, jinak ale můžete jízdu řádně oslavit. Reálný problém, se kterým se zde setkáte, bude oprava škod napáchaných na vašem autě.

Obtížnost: ★★



ŘECKO (ŠOTOLINA)

Další celkem nenáročná rallye na prachných šotolinových tratích. Ale mějte na paměti, že různé druhy šotoliny mají různý vliv na chování auta a je třeba jim přizpůsobit jak styl jízdy, tak rychlost. Jediným nebezpečím, které na vás čeká v této rallye, je ztráta koncentrace, od které je blízko ke smyku a vyjetí z trati.

Obtížnost: ★★



ŠVÉDSKO (SNÍH/LED)

Obávaná rallye na sněhu není zas až tak obtížná, jak by se mohlo zdát. Jasně, hodiny zde chytíte nespočetkrát, ale na to se klidně můžete vykašlat a kalit to jako šilence dál. To má pochopitelně za následek časté vyjetí do senových bariér, na druhou stranu jelikož všichni ostatní zvolí opatrný přístup, let jako šilence se vyplatí a je celkem jednoduší se vysekávat. A že se vysekává, to nám věte.

Obtížnost: ★★



KEŇA (ŠOTOLINA/ASFALT)

Africké pláňe mají úzké, prašné tratě, což znamená, že budete mít opět plné ruce práce se stabilitou. Trať máji uvolněné krajnice, za kterými se povrch často svažuje dolů, takže se klidně můžete stádné, že pokud skloznete z trati, budete klouzat a klouzat, a aniž by zde bylo cokoliv, o co by se dalo opřít a vrátit se zpět. Takže to je časté, kde byste měli jet hlavně na jistotu a za každých okolností včas brzdit.

Obtížnost: ★★★★★



VELKÁ BRITÁNIE (BAHNO/ASFALT/ŠOTOLINA)

Pane Bože, pomoci! Tahle rallye, to je naprostá zrudnutí, povrch se neustále mění, počasí je nepředvídatelné, spousta překážek na trati, takže jízda připomíná výlet do pekla. Trať je povětšinou zatraceně úzká, takže brzdové destičky dostanou co proto. Nakonec se vám tohle rallye bude navzdory všim obtížnosti možná i líbit, a to hlavně svou rozmanitostí, přičemž jedinou úšlechťou vám bude to, že ostatní řidiči si prožívají stejné peklo jako vy. Hodně štěstí!

Obtížnost: ★★★★★



PÁR TIPŮ

Spolujezdec

Toužíte-li po téměř autentickém zážitku z rallye (a umíte-li anglicky), ztlumte si v autě rádio a naopak si na maximum vyplaďte velšský hlas Nickyho Grista, vašeho spolujezce. Stejně jako ve skutečnosti, i ve hře jsou rádi tohoto pána nedocenitelné a záhy vám přijdou naprosto přirozené poslušnosti jeho instrukcí a zároveň se plně soustředíte na trať před sebou - to není jako když do vás hučí vaše kabinová. Jeho komentář je oním výjimčným případem, kdy je zvuk téměř stejně důležitý jako obraz.

Nastavení

Většina z vás asi shledá přednastavené specifikace vašeho vozu celkem dostačující, neboť jsou posazeny tak, aby auto umožňovalo co nejlepší výkon na prakticky každém povrchu. Nicméně pokud se

přesto rozhodnete hrabat pod kapotou, tohle jsou věci, na které je třeba se zaměřit: **Pneumatiky** - Asi nepřekvapí, že počítat vybírá pneumatiky naprosto přesně, takže je snad lepší se do této oblasti vůbec nepouštět. Pokud se budete chtít sám pokusit odhadnout výšku počasí a zvolíte mokré šotolinové gumy (například), budete s velkou pravděpodobností vypadat jako pěkní blázi, protože ono nezapadá na suché šotolině vás budou zpomalovat.

Nastavení převodovky - Delší znamená výšší maximální rychlost, ovšem nižší zrychlení, nastavení kratší doby mezi řazením zase znamená výšší akceleraci za cenu nižších rychlostí. Je pochopitelné moudré měnit nastavení podle druhu okruhu, takže pokud vás čeká točivá trať, je lepší mít rychlejší zrychlení na úkor maximální rychlosti (protože stejné nebudete mít šanci to moc zrojet).

Zavěšení - Měkčí zavěšení je vhodné pro drsný terén (šotolina) plný skoků, zatímco tvrdé je lepší zvolit pro hladký povrch (asfalt), kde potřebujete, aby auto sedělo na tvrdě.

Poměr náhony - Toto vám umožňuje nastavit si náhon na přední a zadní kola. Maximální možná předání je zde 60% a auto si nastavíte podle toho, zda máte rádi silný výpěch či vřadu.

Nastavení brzd - I tedy platí totéž, záleží pouze na vašem zvuku, a s jakými brzdami se vám dobře řídí.

Nastavení slův brzd - Tady byste se měli orientovat podle povrchu. Slabší brzdy jsou dobré pro kluzké povrchy, jako třeba sníh či šotolina, silné jsou vhodné pro asfalt.

Volant - Tihle nastavení asi budete měnit nejčastěji, a to podle daného okruhu nebo osobních preferencí.

Opravy

Po každých dvou rychlostních zkouškách máte 60 minut na provedení oprav, které vaše auto vyžaduje. Převodovka, turbodmychadlo, zavěšení kol, diferenciál, brzdy, karoserie, volant, elektrika, výfuk, tlumiče atd., to vše lze ekvivalovat a spravovat. Pokud jsou tyto součástky poškozené, ukazuje vám to varovný znak (barevná škála od žluté k oranžové podle závažnosti poškození). Čas nutný na opravu se prodlužuje podle závažnosti škody, takže musíte pozorně počítat, abyste cokoliv využili oněch daných 60 minut. Doporučujeme se koncentrovat na základní věci - převodovku, zavěšení, brzdy, karoserii, volant - protože věci jako elektrika nejsou zas tak důležité (tedy pokud zrovna nejedete v noci, kdy ztracené potřebujete světla).

MAPY

PRO NEDOSTATEK PROSTORU JSME VYBRALI POUZE TŘI ZEMĚ A JEJICH NEJOBTÍŽNĚJŠÍ TRATĚ. TO VĚTŠINOU BÝVAJÍ POZDĚJŠÍ ÚROVNĚ, PROTOŽE K JEJICH ZVLÁDNUTÍ POTŘEBUJETE PRECIZNÍ JÍZDU SMYKEM A HLAVNĚ NAPROSTO BEZ KARAMBOLŮ. TAKŽE - JEZDĚTE BEZPEČNĚ.

NASTAVENÍ

Chcete-li v rallye uspět, je naprosto klíčovou věcí, abyste měli dobře nastavené auto. Pár rad najdete na předchozí stránce, my jsme pro vás navíc připravili optimální nastavení právě pro tyto tři obtížné tratě. Jakmile máte auto nastavené, můžete směřet do boje. Jenom dávejte bacha na stromy, při nárazu byste se totiž mohli zrušit tak, že už by vám žádný klempíř nepomohl. Poznámka: Možná si budete pro jednotlivé rallye chtít upravit nastavení převodovky a trochu ji utáhnout pro pozdější úrovně, kde jsou zatáčky přece jen užší.

VELKÁ BRITÁNIE - SEKTOR 8

Naprosto jednoznačně nejtěžší a nejružnější rallye z celé řady. Jezdí se tady na šotolině, bahně i asfaltu. Aby toho nebylo málo, musíte se ještě vyrovnat s deštěm a mlhou. Zde je skutečně nejdůležitější mít správně seštelované auto, protože podmínky jízdy se rychle mění a počasí je nevyzpytatelné. Zvláštní pozor dávejte na kluzkých bahnitých úsecích, zejména když najíždíte do zatáčky. Stačí trochu ujet a jste mimo trať.



RALLYE 8: VB - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ

Pneumatiky:	Bahno (Mud)
Převodovka:	Jeden dílek směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Tři dílky směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Čtyři dílky směrem k Weak
Volant:	Tři dílky směrem k High



AUSTRÁLIE - SEKTOR 8

Zpátky na šotolinu. Tady je ovšem hezky uvláčená (vlastně to je spíš písek) a není na ni takový záber jako na jiných podobných tratích, proto dávejte zvláštní pozor v zatáčkách. Je to rovněž velice rychlá rallye přes lesy a planě, přičemž trať je celkem široká. Čeká na vás i několik pořádných skoků, a tak na ně najíždějte hezky rovně.

RALLYE 8: AUSTRÁLIE - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ

Pneumatiky:	Šotolina (Gravel)
Převodovka:	Jeden dílek směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Jeden dílek směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Čtyři dílky směrem k Weak
Volant:	Dva dílky směrem k High



KEŇA - SEKTOR 7

Tato rallye se odehrává na bahnitěm a prašném povrchu, kdy projíždíte africkou stepí. Cesta vypadá dostatečně široká, ale držte se od krajnic, které jsou luboké, zpomalují vás a můžete na nich auto i zničit. Rallye je to docela rychlá, leč občas se vyskytnou neočekávané prudké zatáčky, kdy musíte pořádně dupnout na brzdu. Nenechtejte se tedy uspat.

RALLYE 6: KEŇA - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ

Pneumatiky:	Šotolina (Gravel)
Převodovka:	Dva dílky směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Dva dílky směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Dva dílky směrem k Weak
Volant:	Dva dílky směrem k High



OSVOBODIT JOHNA CORDA JE JEDEN Z NEJNÁROČNĚJŠÍCH ÚKOLŮ, KTERÉ KOY HRÁČI PLAYSTATION OOSTALI. NÁŠ NÁVOD VÁM POMŮŽE SE ČTYŘMI ÚVOVNÍMI MISEMI, POKRAČOVÁNÍ HLEDEJTE V PŘÍŠTÍ ČÍSLE.

In Cool Blood

PSM
NÁVOD

1. část

1. MISE

Promluvíte si s Kostovem a po rozhovoru se s ním vydejte k vránici. Skřete se a propílejte se do budovy. Projděte dveřmi, promluvíte si se strážní a odejdete dveřmi vpravo. Počkejte, až jeden z hlídačů odejde, a zezadu pěstí zneškodněte chlápka stojícího u kanálu. Skřete se a pomocí tlačítka pro interakci (stáhněte #) ho prosačíte. Stejně zneškodněte i druhého strážného. Výtahem vpravo dolů vyjdete do káňtiny. Promluvíte si s technikem a místnost opusťte druhým výtahem. V prostředních dveřích si promluvíte s technikem u bagru, potom se vraťte k výtahu a dvakrát se dejte dveřmi nalevo. V terminálu si stáhněte informace o Kostovovi, přejděte zpět do předchozí místnosti, seběhnete po schodech a jděte dveřmi vpravo. Vyjděte nahoru po schodech a na konci chodby vstupte do dveří napravo.

Prohodte pár slov se skladníkem a běžte se podívat do vedlejší místnosti. Zde si důkladně prohlédněte dělo a odtačíte cvičný cíl. U stěny napravo seberte z bejnký testovací stělu (test bolt) a tu vysvětlete z děla. Vyvezte z okna a venku si prohlédněte přerušovaný kabel. Dojděte to řici skladníkovu a pak ho požádejte o náhradní kabel. Nechce vám ho dát, protože nemáte žádanku. Namířte na něj pistolí a stiskněte tlačítko pro interakci - dá vám kabel a vy ho automaticky zkomolíte s ukradenou svorkou (split pin) z krabice v pravém dolním rohu obrazovky. Vzniklé lano potom vysvětlete z děla a přeručkujte po něm.

V místnosti napravo si promluvíte s profesorem Tolstovem a Remorou hacknete terminál. Přetčete si slošku profesora Tolstova a potom i jeho dcery. Promluvíte si s profesorem o oceři a dalších věcech. Jděte k druhým dveřím a počkejte, než je Tolstov otevře. Zavolejte Kostovovi o pomoc (4), a až budou voláci otočení, proběhnete jim za zády do další místnosti. Jděte vlevo, v místnosti si poklečte s technikem a prozkoumejte terminál. Za dalšími dveřmi se zbarve strážní a na konci chodby v místnosti napravo prozkoumejte výtah. Poté jděte vpravo a prohlédněte si přístroj u stěny. Tímli můžete v další místnosti sjet výtahem dolů. Jděte rovně a zaháňte do dveří nalevo,

zde si promluvíte s technikem a pak se pokuste odjet nouzovým výtahem (emergency lift) nahoru. Výtah nefunguje, jelikož je vypnutý, proto se musíte vrátit k technickovi o patro výše a u terminálu výtah zprovoznit. Po zprovoznění nouzového výtahu se vraťte zpět k technickovi v dole a nouzovým výtahem vyjděte do horního patra. Zde vezměte z přístroje ve vedlejší místnosti pojistku (fuse) - od dalšího příchodu robota - a vraťte se dolů.

Vyjděte ven a dejte se chodbou napravo, na konci si prohlédněte stroj na tavení skály (fusion cutter) a dojděte zpět k rozcestí, kde se dejte druhou chodbou. Počkejte, až bude laser vypnutý, a doběhnete k žebříku, pod nímž leží úkoly Kiefer. Vytáhnete ho na světlo a stáhnete si do Remory jeho data. Poté, co vylezete po žebříku nahoru, přijde robot, ale výtah mu brání v sestupu do dolu, proto máte potřebný čas navíc, abyste mohli do stroje na tavení skály vložit baterii (power cell). Robotovi se podaří dostat do dolu a teď začíná váš běh o život. Utkávejte nově vzniklou chodbou napravo a u ní se dejte směrem od kamery, dokud nenarazíte na dolní výtah. Skočte do něj a vaše mise je splněna.

2. MISE

Jděte k žebříku a počkejte, až robot odejde, doběhnete k místu, kde předtím stál, a schovaný za bednami po-

čkejte na robota. Až přijde a znovu odejde, vydejte se za ním a v místnosti opatrně umístěte magnetickou minu (EMP mine) do nabíječky vpravo od dveří. Rychle se skřete za bednu v rohu, a až bude hlídající robot zneškodněn, seberte minu a skřeny odejdete druhými dveřmi. Jděte do další chodby a v cele nejlépe kamery si promluvíte s Alexandrou. Pokud se Remorou otevřít dveře na konci chodby a potom si jděte opět promluvit s Alexandrou. Ta zavolá hlídače a vy ho srazte pěstí k zemi. Jděte do nové otevřených dveří, v zadní místnosti si seberte klíč od kanálu a po návratu do předchozí místnosti vyjděte po schodech nahoru.

Jděte do místnosti za schody, promluvíte si s technikem a vystoupíte po schodech do mezipatra. Zde jsou kulometné věže, které vás ohrožují, proto je musíte nejdříve vyřadit z provozu. Technik seběhnete zpět do haly, znovu si promluvíte s technikem a přes místnost vlevo se dostanete na toalety. Pokud chcete, vykonáte potřebu a pak si promluvíte s mužem, snažícím se v zavěšené kabině. V šatně si přetčete seznam pracovníků a prohlédnete si skříňky. Najděte zasedáčku na nástěnce si přetčete jméno muže z toalety. Ve vedlejší kanceláři si z terminálu stáhnete jeho údaje a v šatně mu vykrakujete skříňku. Vraťte se zpět do sklepa a u dveří nalevo za schody použijte ID kartu (duty officer's ID card).



TIPY A TRIKY

Pokud je to možné, pokuste se vyhnout použití pistolí. Střelba obvykle přiláká další hlídače a vás to stojí zbytečné munice, nemluví o riziku. Doporučujeme používat tichou metodu - ránu zezadu do hlavy. Když už budete muset střelit, skřete se, soupeři mají dobrou mušku.

Používejte Remoru nejen jako mapu, ale také kvůli rozmnístění nepřátel. Bohužel však tímto způsobem

nelze rozlíst ozbrojenou stráž a neškodné techniky. A propos - když s někým takovým hovoříte, vytáhnete zbraň - obvykle jim rozváže jazyk.

Ovládání je vskutku trochu nešťastné, obzvláště když používáte šipky, kde je třeba se otáčet. Raději si zvyknete na analogový ovladač, kterým se rovnou vydaté do příslušného směru. Běhejte, jen když je to nutné - v rychlosti je ovládání ještě o něco náročnější.

Uvnitř vypněte kulometné věže a odejděte zpět do prvního patra.

Nyní vám už od kulometné nebezpečí nehrozí a můžete bez problémů jít do druhého patra. Strážní si nevnímají a jděte do místnosti vpravo. V sousední místnosti si klíčem od kanálu stáhnete žebřík a vylezte po něm. Vyjděte se skladiště a v místnosti, kde uslyšíte výkřik, se podívejte mířkou v podlaží. Jděte zpět po požárním žebříku na toalety a vyjděte na chodbu. V kanceláři napravo odprásknete okno, přejděte do hlavní kanceláře a zde u hlavního serveru umístěte štítnici. Protože se v počátku hádají protokoly, musíte si dojit pro správné soubory k inženýrům, kterých najdete v místnosti přes



chodbu, když vyjdete vedlejšími dveřmi. Nahrajte protokoly do serveru a vyjděte na chodbu ke schodům. Za pravými dveřmi najdete ještě jeden, bohužel nefunkční, server. Sejděte po schodech o patro níže, se skladištěm si promluve o přístroji na vyndávání HDD (hard drive removal tool), který si pak v druhé části místnosti vezměte ze zásuvky u dveří. K úspěšnému zakončení mise jít stačí jen vyndat disk ze serveru.

3. MISE

Na dveře připáčené minou (limpet mine) a utčete se schovat za roh. V chodbě ve tvaru L najdete přístroj s červeným světýlkem - požární detektor - a vyzkoušejte na něm zapalovač. Po rozhovoru můžete technika zabít, nebo ho nechat na živu. Až vyjdete výtahem nahoru, rychle zabijte stráža a Remorou se podívejte, kde se nachází robot. Vyjděte na chodbu a utkejte až na konec, kde se vám automaticky otevrou dveře. Vstupte a do nabíječky dejte minou. Rychle utčete z místnosti a počkajte, až robot pojede okolo. Z nabíječky si minu zase vezměte a na chodbě, kterou jste přišli, vyjděte do místnosti vedle té s výtahem. Zabijte střelce a jděte do komunikační místnosti, kterou najdete vedle místnosti s nabíječkou. Použijte Remoru a jděte zpět k „zabitěmu“ robotovi. Odejděte vzdálenějšími dveřmi a v chodbě zastřelte stráža. Na konci si vlevo prohlédněte terminál a vpravo si vezměte detonátor (explosive detonator), který lze použít v bedně ve střelnici. Opusťte chodbu prostředními dveřmi a za protějšími dveřmi si promluve se zajatcem. Po rozhovoru si v druhé části ošetřovny odemkněte u terminálu skříňku 23 a z té vezměte přístroj na deaktivaci bomb (bomb reset probe). Z místnosti s robotem se dejte dveřmi vpravo a dojděte až k laserové bariéře. Jděte si opět popovídat s technikem v komunikační místnosti a přes terminál laser vypněte. Nyní můžete jít do vozu 4.

V místnosti nalevo se postavte o robota a sjedte



dolů výtahem. Přetáhnete strážného po hlavě a s pistolí v ruce si promluve s technikem. Remorou se nabouráte do počítače a zjistíte polohu civky. Druhým výtahem vyjdete do skladiště, kde najdete bednu s číslem 66 a u ní použijte resetovač. Na konci skladiště vyjděte dveřmi nalevo a vylezte po žebříku. Jděte pořád dále, dokud na vás nezačne střelit dělo. Jelikož dělo nelze vypnout, musíte ho zničit. Ve vozu 5 jděte do chodby naproti místnosti, do které jste přišli výtahem, a u terminálu vlevo kanon zničte. Dojděte zpět k zničenému kanonu. Přejděte po střeše na druhý konec a slezte po žebříku. Vyjděte dopřít a pravými dveřmi se dostanete do dalšího vozu.

Jděte k terminálu a zamkněte stráža v pokojích. Na chodbě si stáhněte žebřík a vylezte po něm nahoru. Po druhém žebříku sestupte opět dolů. Z venkovních prostorů vstupte do vozu, kde se dostanete do chodby s robotem. Odtud odejděte sousedními dveřmi a v následující lokaci jděte doleva. Promluve si s technikem a výtahem sjedte dolů. V patře



najdete další žebřík a po něm se dostanete do umývárny. Zlikvidujte robota na chodbě, ale minu zatím neberte. Odejděte dveřmi vlevo dole a dveře do vozu č. 2 odemkněte.

Remorou. Robot ve vedlejší chodbě zaregistruje alarm, proto se rychle schovte v umýárně a počkejte, než robot zkoujíbe. Vezměte a v sousední chodbě odejděte do 2. vozu.

Projděte místnosti a na chodbě se dejte vlevo. Promluve si s technikem a sjedte výtahem dolů, kde otevře

te u terminálu prostřední poklop a znovu si jděte popovádat, ale se zbraní v ruce. V protější místnosti si u počítače v rohu otevřete horní poklop a u terminálu o patro níže se pokuste spustit plošinu (maintenance platform). Protože terminál nemá zadán příkaz pro rozložení plošiny, musíte ho jít zadat do veličino centra v 5. vozu, ale ještě než opustíte 2. vóz, promluve si, jak jinak než s pistolí v ruce, s technikem u výtahu. Po návratu z veličino centra si opět promluve s technikem u terminálu spusťte plošinu, vyjděte nahoru a na druhém konci plošiny slezte po žebříku. Dojděte do nabíječky místnosti a vyflette na robota. Rychle utkejte ven z místnosti a schovte se na žebříku, po kterém jste slezli ze střešky. Robot za vámi přijde, a když vás neuvidí, otočí se k vám zády a zůstane stát. Rychle slezte a do nabíječky dejte minou. Teď už jen stačí počkat, než se robot vrátí. Vezměte si minou nazpět a vpravo od nabíječky si Remorou otevřete dveře do posledního vozu.

Sousední místnosti rychle zlikvidujte hlídače a vyjděte na chodbu. Za dveřmi naproti je další chodba a v poslední místnosti jsou v trezoru 2 klíče. Vezměte je a vraťte se do předešlé chodby a dojděte k poslední místnosti. V místnosti drží jeden voják Chi-Ling jako rukojmí. Až Chi-Ling odhodí, rychle ho zabijte a jděte s Chi vložte klíče do místnosti vedle spojovacího dveří.



Nejdříve si promluve o Alexandře, prohlédněte zámku, použijte klíč, promluve s Chl, dejte jí klíč a nakonec klíče zasunete do zámku. V místnosti, kde byla Chl, odemkněte Remorou celu 04 a z ní se pokuste vyjít po žebříku. Protože je pokop zavřený, otevřete jej v terminálu. Vyvezte po žebříku. Projděte k druhému žebříku a sestupte do chodby vedoucí na můstek. Jděte k řídíci a převzmete kontrolu nad vozidlem.

4. MISE

Jděte zavřít kryt motoru a rychle oběhněte auto zezadu. Pěší skolte hlídače u dveří a rychle utíkejte zabít i druhého hlídače, než si všimne mrtvol. Remorou odemkněte dveře, vstupte dovnitř budovy. Pozdravte místnostní technika, následujte jej do vedlejší a u stěny je počítač, který potřebujete zkontrolovat. U hlavního počítače použijte výťah v rohu. Na této lokaci jsou zamčené dveře, které po zprovoznění otevírají. Jděte do odemčené místnosti, kde najdete mrtvého technika. Sejměte jeho ID kartu (důležitý je oficiální ID card), v první patře jděte od výťahu do místnosti napravo a v ní do místnosti nalevo. Pro vstup do druhých dveří musíte ukázat hlídači ID kartu. Ve skladu si seberte ze stěny kabel a výťahem sjedete do suterénu. Najděte velkou místnost s nádržími a sundejte kryt od výťahové šachty (červený). Vlezte do díry a uvažte lano na háku vpravo.

Remorou si v kontrolní skřínce otevřete dveře, skříně postřílejte miniroboty a oberte mrtvolu. Vyjděte dveřmi na druhém konci chodby a koridorem jděte až na konec, do místnosti s laptopem. Restartujte ho a přetáhnete si jeho mail. Jakmile vypouzdíte robota Spectre vás začne pronásledovat. Nechováte střely, avšak jeho mechanické ruce jsou rovněž nebezpečné – nesnažte se ho ale zlikvidovat střelami, raději rychle utíkejte do nejbližší místnosti napravo a z ní do místnosti naproti. Odtud odejděte levými dveřmi a na chodbě k výťahu vstupte do prostředních dveří. Otevřete trezor číslem z mailu a vraťte se do místnosti, ze které jste vycházeli levými dveřmi. Zde prozkoumejte Remorou terminal a pak jděte do chodby, kde jste se seznámili se Specterem. Vějděte do dveří naproti hlavnímu municiárnímu skladu, vystoupejte po schodech a vložte po-



jistku (fuse) z trezoru do pojistkové skříně na zdi. Pusťte stávu. Nakládejte kamaráda robota do místnosti s mechanickým ramenem, a až bude u ramena, zatáhnete za páku. Ze zbytků robota si vezměte čipový klíč (key-chip). Na druhém konci chodby s výťahovou šachtou je výťah, kterým po odemčení klíčem odejete.

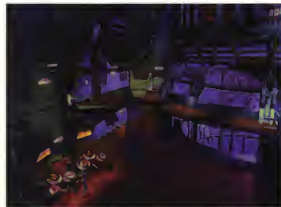
Výťahem sjedete dolů a zabijete strážného, který si za terminály hraje na schovávanou. Remorou si u horního terminálu prohlédněte informace o Orlakově a u dolního vysuňte jeho klíč. Pro-



veze nahoru, a přeskočte na balkon. Sejděte po schodech dolů a za nimi najdete místnost s podivnými schránkami. Červeným tlačítkem jednu otevřete. Přijde Nagarov, ale protože drží Alexu jako rukojmí, nemůžete střílet. Promluve si s ním a po jeho odchodu ho následujte. Protěží dveře jsou již zamčené, proto se vraťte k mutantům a promluve si s nově přichozím technikem, jenž vám otevře dveře do zamčené místnosti. Nacházíte se v místnosti, kde je jen jeden východ, ale Nagarov zde není. Prozkoumejte prouhek světla vycházející zpoza skříně. Otevřete ji a v ní zmačkněte tajné tlačítko. Ještě než vstoupíte do tajné chodby, prohlédněte si terminál u dveří.

Vyspějte po žebříku nahoru, zastřelte stráž a pošlete Chi zprávu, že Nagarov uprchl, a aby pro vás přiletěla (4). Promluve si s technikem u kabiny transportéru a jděte se pokusit uhadnout heslo terminálu. Napoprvé to terminál a po přetížení nové zprávy od Chi se odeberte zpět na střechu. Pokračování v příštím čísle, zatím se zkusíte s pátou misí poprat sami. ■

Lukáš Kolinsky



OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.390,-



BARVIVÝ OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.390,-



G-CON 5.5™
1.690,-



NEC-CON
2.690,-



MEMORY CARD
990,-



CD CASE
690,-



AIXS
1.490,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-



SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



POMÍŽTE NECHVALENÉHO
PŘÍSLUŠENSTVÍ
MŮŽE VYST
KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!



©-Con 45 TM & ©1996 Namco Ltd. NeoCon TM & © 1995 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe
and "PlayStation" are registered Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

DOWNLOAD

ŠÍLENÁ JÍZDA S TROCHOU BOURAČEK - TAK TO JE DISK 30. PROSTĚ VODVAZ.



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstation@score.cz či zaslat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky využijeme pouze reklamace.

Tento měsíc bylo v redakci opravdu veselo. Pumové atentáty, rozmaširované káry, trochu toho králičího poskakování - co může být větší sranda. No snad ještě trochu zběsilého arkádového závodění, totálně užitých skateboardových triků a tichého likvidování. Teda lidi, my vás tedy rozmazlujeme.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 30

Nechtejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých deů si můžete vybrat pomocí tlačítek ← →. Tlačítkem X pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukásek budete muset resetovat konzolu.



Prásk, bump, krach... Nejenom vy máte hlavu plnou destruktivních plánů.

Destruction Derby Raw

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Konečně je to tady - na této placce se vrací na scénu zběsilá destrukce, a to v hratelné podobě. Můžete si vyzkoušet hned dvě různé formy rozbití bouráků - maniakální Wreckin' Racing nebo Destruction Derby. V režimu Wreckin' Racing si můžete na třech okruzích vyzkoušet Ravenu či policejské auto: Vaším úkolem je dojet do cíle první a v celistvé podobě, přičemž za likvidaci ostatních motoristů po cestě získáváte body. Destruction Derby je naspak prostá válka odhrazující se v příštavních docích. Na výběr máte mezi bitvami po dva nebo čtyři hráče a z aut jsou k dispozici Van a Cheetha. Banu svého vozu můžete změnit stisknutím O na obrazovce, kde se vybirají auta.

■ Ovládání:

- ⊗ plyn
- ⊙ zpátečka
- ⊖ brzda
- Ⓜ změna úhlu pohledu
- Ⓜ zrychlení (turbo)
- Ⓜ pohled zpět
- Ⓜ ruční brzda

■ Další rysy:

Destruction Derby Raw se pyšní úctyhodným počtem 31 okruhů, a to včetně tří amfiteátrových arén, přičemž všechny si můžete vychutnat hned ve 24 různých kárách.

■ Další informace:

Destruction Derby Raw přijelo na technickou kontrolu do PS4M28.



Takhle to vypadá klidně a pokojně - ale děvejte bedlivý pozor, protože Romulové vás mohou pákná nepřímě překvapit.

Star Trek: Invasion!

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	Vesmírná střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Muselo to určitě trvat celou věčnost, ale *Star Trek* se konečně dostal i na PlayStation. *Invasion* je střílečka ve třetí osobě, kde se očitě uprostřed laserové palby. A v našem demu se v ní očitete právě v okamžiku, kdy boje zuří nejsilnější. Romulovská skupina několikrát bez záminky zaútočila v soustavě Xeria na loď Federace. Je na vás jim nakopat do zadku.

- **Ovládání:**
- ② hlavní zbraň/při stisknutí a podržení nabitou zbraň
 - ④ zámek na pohyb
 - ⑤ vedlejší zbraň/při stisknutí a podržení nabitou zbraň

- změna pohledu
- ↑ rolovat doleva/úhrok doleva
 - ↓ rolovat doprava/úhrok doprava
 - doprava
 - ← snížit rychlost/břzda/rychlá zpátečka
 - ↖ posily
 - ↗ uhybné manévry
 - ↘ zvýšit rychlost/maximální rychlost

■ **Další rysy:**
V kompletní hře vás čeká víc jak 20 misí, dále tu najdete 8 lodí a 30 zbraní.

■ **Další informace:**
Recenzi na tuto hru naleznete v tomto čísle na straně 56 a věřte, že je tak dobrá, že zdaleka není určena jen pro fanoušky *Star Treku*.



Masivní bombovka od Studio 3 odpaluje věci úplně z podoby. Cha cha.



Silent Bomber

■ VYDAVATEL	Studio 3
■ STYL	Střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tohle určitě bude jeden z nejvýbušnějších titulů tohoto roku. *Silent Bomber* nabízí jedinečný, trochu do retra laděný pohled na rafinované vyhazování věcí do povětří. Naše demo obsahuje vynikající Tutorial Mode, kde se krok za krokem naučíte odpalovat jak statické, tak pohyblivé předměty. Začínáte se základní kvótou standardních bomb, ovšem jak ve hře postupujete, otvírá se vám možnost získávat i mnohem účinnější nálož. Až se propracujete výcvikovou sekcí, dostanete se do úvodních úrovní samotné hry, kde se hrátelnost stává doslova od minuty k minutě bláznivější. Pak narazíte na prvního z dlouhé řady bossů, jenž vaše pyrotechnické schopnosti otestuje sku-

tečně vrchovatou měrou.

- **Ovládání:**
- ↑ ↓ ← → pohyb postav/y/zamíření
 - ⊗ bomb
 - ⊗ vysok
 - ⊗ rychlý vysok
 - ⊗ odpálení bomby
 - ⊗ položení bomby
 - ⊗ položení dvojité bomby
 - ⊗ drž
 - ⊗ zaměřit se na cíl
 - ⊗ použít extra munici

■ **Další rysy:**
Kompletní verze hry obsahuje veskrze destruktivní pyrotechnický duel. A mnohem více. Fakt.

■ **Další informace:**
Odpalte se na naši recenzi na straně 69. Krátka, ale výstižná. A *Silent Bomber* není tak docela špatný, že?



Dejte si pořádně záležet a své chvaty si důkladně nacvičte, v MoHo jde o hodně!

MoHo

■ YDÁVATEL	Take 2
■ STYL	Akční arkáde
■ PROGRAM	Hratelné deo

V tomto skutečně neobvyklém titulu hrajete jako uvězněný robot-kriminálník, nucený zápasit po gladiátorském způsobu, aby pobavil své lidské vězňe. V našem demu máte možnost zahrát si tři z mnoha různorodých úrovní. V první, nazvané Carver's Delight, běháte bazarním prostorem a vyhýbáte se dělostřelecké palbě, překonáváte překážky a bojujete se sketáckými droidy. Druhá se jmenuje Parklife a je o něco poklidnější - vaším úkolem je co nejrychleji sesbírat určité předměty. Třetí Ground

Zero je ale zase něco na způsob vojenské uličky, kterou musíte proběhnout co nejrychleji.

■ Ovládání:

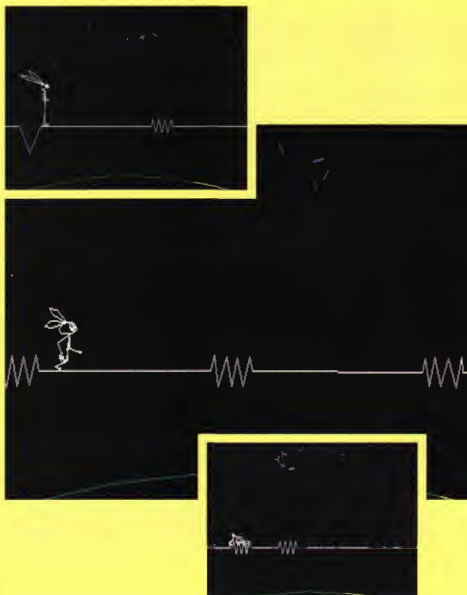
- ⊗ výskok
- ⊙ útok
- ⊕ brzda
- ⊖ kryt
- ↑ ↓ ↔ pohyby

■ Další rysy:

V kompletní hře je na 70 úrovní a šest postav.

■ Další informace:

Najděte ve svém archivu číslo 29 a v něm pak recenzi na MoHo.



Ve Vib Ribbonu máte za úkol dohlédnout, aby všechno klapalo přesně podle hrající muziky.

Vib Ribbon

■ YDÁVATEL	SCEE
■ STYL	Hudební hra
■ PROGRAM	Hratelné deo

V myslí Masaya Matsuury, autora titulů PaRappa The Rapper a Um Jammer Lammy, se zrodil stejné šílený Vib Ribbon. Jeho jednoduchá, nicméně téměř surrealistická forma je skutečně velice originální a inspirativní. Ve hře vystupujete v roli postavky jménem Vibri, což je čarový obrys králíka, který vesele poskakuje po bílé čáře, a to podle hudby, která právě hraje. Nicméně jak se objevují překážky, musíte je překonávat stiskem správné klávesy nebo kombinace kláves. Pokud Vibriho nedokážete nástra-

hami provést, stane se z něj malé červovité stvořeníčko. A pak už následuje smrt.

■ Ovládání:

- ↓
- ⊗
- ⊙
- ⊕

■ Další rysy:

Kompletní hra vám umožní nechat Vibriho skákat podle vaší muziky. Čím složitější je melodie, tím obtížnější jsou tvary, a tak silně nedoporučujeme dunici techno.

■ Další informace:

Viz recenze na straně 64.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ
POHLED
NA HRY BUDOUCÍ
I SOUČASNÉ

Grind Session

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Skateboardový simulátor
■ PROGRAM	Video

Tenchu 2

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNŘ	Akční adventura
■ PROGRAM	Video

Galerians

■ VYDAVATEL	Crave
■ ŽÁNŘ	Survival horor
■ PROGRAM	Video

Vanishing Point

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNŘ	Žádná hra
■ PROGRAM	Video

Titan AE

■ VYDAVATEL	Fox Interactive
■ PROGRAM	Fileový trailer



EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRAVATELNÁ DATA

Zesuite posloužit kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí **△** a stiskněte menu pozice **↑** a **↓**. Zvolte požadovaný soubor a po stisknutí **△** se uloží na vaši posloužit kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahraďte pozici.

V Download vám **PSM** nabízí exkluzivní přístup k nejnovějším cheatům. Stačí si je zkopírovat na paměťovou kartu a už to jede...

Colony Wars: Red Sun

Druhý díl našeho bonusu. Nyní máte přístup k posledním dvěma stanicím.



Fear Effect

S tímto „sejvem“ získáte přístup k poslednímu disku a k samotnému konci hry.



Gran Turismo

Tento download vám konečně přinese auta vašich snů - a kromě toho získáte i všechny licence.



Devil Dice

A na konec za vás řešíme logický problémek - tento download otevře všech 100 puzzle úrovní, takže můžete hrát až do rána.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- OBLAKA ŠOTOLINY V **TOCA WORLD TOURING CARS**
- NAPÍNAVÝ **IN COLO BLOOD**
- PAVUČINOVÉHO **SPIDER-MANA**
- PLUS **RAYMAN 2**, **REVOLT 2**, **X-MEN MUTANT ACADEMY**, **INFESTATI-ON**, **TERRACON** A DALŠÍ!



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazin, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: jana@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠTÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



NESCHOPNÁ HELP LINKA

Jak dostat posledního bossa ze hry QDT? Už z toho pomalu začínám šlehat. Na vaši Help line mi to QDT nic neřeklo - že o ni nic nemají, žádný návod nebo tipy. Jak je to možné? Vždyť přece v čísle 28 píšete:

"Cheaty, tipy a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!" Jistě něco k recenzím - hry s hodnocením 4/10 a menším si nezaslouží celou jednu stránku, a proto by měly být jako mini-recenze - tolik místa stačí na to, aby byl čtenář dostatečně varován před hrozbou špatné koupě.

Pavel Stuchlík, Praha

Ne jasně, v té upoutávce na Help linku jsem si to zavrhl - nikdo není dokonalý, dokonce ani my. Lukáš, který sedí u telefonu, dobral desítky, možná stovky her, většinu z nich si pamatuje, ale pořád to je daleko k tomu, aby znal vše. Do budoucna však bude spokojenější volajících

jistě větší - dostaneme přístup přímo do interní databanky návodů a cheatů Sony a i díky přístupu na internet, který jsme mu zprovozili před pár týdny (email je hotline@psmag.cz), bychom měli být schopni zodpovědět prakticky jakýkoliv váš dotaz. Žkus to tedy znovu. Recenze s hodnocením pod 4/10 JSOU obvykle jen na půl stránky. V opačném případě to znamená, že se od hry očekávalo více a my cítime, že je třeba hráči jasněji a důrazněji naznačit, že tahle hra opravdu není tou, po které by měl sáhnout.

VYKUKOVÉ Z REDAKCE

Proč nás oblohuje tím, že nelze přidat plnou hru třeba k vánočnímu PSM, když nám je při předplatném přímo cpe? Určitě by vývojáři i firmy některých starších a méně kvalitních her byli celí šťastní, že jejich hru mají doma tisíce čtenářů PSM. Já osobně si myslím, že i nekvalitní hra by potěšila.

Došnický, Praha

To je ale velký rozdíl!!! Při předplatném máme záruku, že si čtenář odobere následujících dvacet čísel. Za tuto důvěru mu posíláme hru. Můžeme si to dovolit, protože nám zaplatí jednou a my hru koupíme za peníze, které by šly jinak do kapsy distributorům (tentéž článek řetězec opadá, protože časopis předplatitelé posíláme my sami poštou). Kóbychom však měli přidat plnou hru ke každému jednomu číslu, zaplatil bychom za ní více, než kolik časopis stojí, byť by to byla sebelepší a sebestoší hra. Takže abychom to opravili - ano, k PSM bychom měli přidávat plnou hru, ale buď bychom zkrachovali, nebo bychom mohli zdražit na 500 korun. Pokud ti, Dominiku, nejde do hlavy,

proč jsou v PC časopisech skvělé plné hry každý měsíc, věz, že podmínky Sony jsou v tomto směru skutečně diametrálně odlišné. Je nám líto.

SOLID PLAYSTATION2

Zdravím všechny z redakce PS Magazinu. Po přečtení vašeho číselného čísla jsem si pomyslel, že jste to trochu přehnali. Mám na mysli Metal Gear Solid 2. Tolik stránek o hře, která vyjde až za rok. Detailní popis devítimínutové ukázky z této hry? Neblázní v tom PSM trošku? Ale poněkud jsem tvor zvidy, navštívil jsem známého a onu ukázkou si nechal stáhnout z internetu.

Po jejím zhlédnutí se dostal šok. Mé herní já se pomalu vyrovnávalo s tím, co spatřilo. Po několika minutách jsem se posadil ke stolu a zatímco ostatní křečpi po pokoji a výkřiky dávají najevo své sympatie k PlayStation2, píši tento článek. Takže: pokud budou hry na PS2 vypadat takhle, tak párkrát si s námi. PS2 posune kvalitu her o značný kus nahoru a jsem zvědav, jak se s tím vyrovná konkurence. V této chvíli zbývá do výjiti PS2 95 dní. Ten odpočít prožívám mnohem intenzivněji než na vojně.

Všem současným i budoucím majitelům PS2 přejí skvělé a nádherné zážitky a těm ostatním vzkazuji: nepodceňujte sílu PlayStation.

Rostě Eichler, Liberec

Máš recht, Rostě. Dobrá zpráva pro tebe i pro všechny ostatní zni, že na letošním Incevu budeme tuto úchvatnou ukázkou použít na velkoformátové obrazovce a v plné kvalitě. Snad se tam uvidíme.

SHIT RUBRIKY

Už asi od čísla šest se chystám něco napsat, ale lenost vždycky zvítězí. Pořád píšete, že

máte nedostatek kvalitních dopisů do listárny, tak se pokusím se sebe vyplnit pár řádků. Předem upozorňuji, že jsem podle vašeho nedávno uveřejněného šetření průměrný pařan. Ale k věci - co mi vadí:

Total shit rubriky: Sestra Boles, Ucho, Retro Limbo, Screen Test a Vývojářský peklo. Řekněte mi, proč jste dělali anketu na zjišťování osobních dat čtenářů? Změnili jste něco? Chápu, že v Anglii, kde je čtenářský průměr 16 let, se tomu pihovlatí kluci zasmějí. Proč ale těmto spáskami urážáte mou 27-letou "průměrnou" inteligenci?

Podobně je tomu s rubrikou Media recenze - názvy kapel mi nic neřikají a že vysly nějaké staré filmy na DVD a že si je za rok nebo dva budu moci, až našetřím na PS2, přehráv? Dobrá nepad je Media interview, ale proč rozhovory s neznámými kapelami? Proč nejedete a neuděláte rozhovor s kluky z českého fotbalového národkařů?

Jinak rubriky s dopisy čtu většinou jako první, a pokud bych někde chtěl přidat více prostoru, tak je to právě zde. Pokud budete tak dobří jako dole, bude to super. Pochybují, že se na základě toho mailu něco změní, ale nebylo by to fajn?

Ali Kojun, e-mail

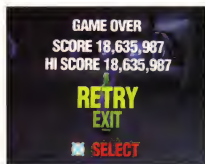
Cílem ankety bylo poznat léze naše čtenáře a to se podařilo. Některé změny již byly provedeny (např. v sekci Top Secret), řadu dalších chystáme. Nikdy se nám ale nepodaří zavádět se všem. Pokud vás určité rubriky urážejí, pak je nečtejte - v některých případech se možná dočkají změny, nebo dokonce zmiš, ale není snadné takové rozhodnutí učinit na základě jednoho dopisu, obzvláště když nám čas od času přijde dopis požadující

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až přijde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-36-99-35 PlayStation HOTLINE

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00, pátek: 10:00 - 15:00

Čas hovoru z bezplatných míst na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytl.



roziření rubriky *Media* recenze o dvě strany. Právě tuto rubriku chystáme upravit tak, aby lépe seděla vkusu hráčů (recenze hudby ve hrách apod.), takže platí pro některé další. A i když možná jeden dopis opravdu nic nezmění, vaše názory vítáme a rozhodně se na podobě časopisu podílet podílili.

BOŽSKÝ TONY

Chtěl bych vás požádat o návod jak získat postavu Private Carrera v *Tony Hawk's Skateboarding*, kterou jste ukázali v *PSM28* u návodu na získání 200 tisíc bodů za jeden trik. Ten návod jsem vyzkoušel, moc mi nešel, a proto se vás chci zeptat, jaká nejvyšší částka byla zatím nahrazena v této hře. Já jsem zatím nahráli 421.183 bodů.

Tomáš Marek, Ostrava

Hahaha, jestliapak tušíte, jak lze podobného výsledku dosáhnout? Tréninkem.

Private Carrera bude tvůj, když získáš postavu Officer Dick sebráním 30 kazet s jednou postavou. Poté přeruší hru, podrží **□** a postupně stiskni **□**, **↑**, **○**, **↑**, **○**, **↑**, **→**, **○**. Nyní hru opustí a Private Carrera nahradí postavu Officer Dick v obrazovce pro výběr postavy.

Ovideň nejvyššího dosaženého skóre došlo k menší výměně názorů mezi anglickou redakcí *PSM* a tannimii čtenáři - poté, co redakce *PSM* dosáhla skóre 18.65.987, čtenáři ji obviňovali z podvodu, ovšem jen do doby, kdy jistý čtenář dosáhl skóre 41.247.453. Ať už je to podvoh, nebo ne, zdá se, že každý, kdo nedosáhl alespoň jednoho milionu, je amatér. Takže ještě trénuj, Tomáši.

SCHWARZENEGGER KONEC SVĚTA

Arnie se vrátil! Konec světa, jeho poslední akční film, se právě chystá k vydání na videokazetách a vy můžete vyhrát nejen trička a podobné dárkové předměty, ale právě i zmíněné videokazety. Stačí, když nám do konce září napíšete, jak se film jmenuje v anglickém originále. Pište na korespondenčním listku na obvyklou adresu - přejeme hodně štěstí!

Svět her
Presto-^{CS} 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

PC CD-ROM PlayStation™



**objednejte si již nyní
Playstation 2**

získáte od nás:

- PS2 za výhodnou cenu
- hru zdarma
- nákup her a filmů pro PS2 a PSX1 za zvýhodněné ceny
- zaslání PS2 v celé ČR zdarma
- české manuály k novým hrám
- možnost koupě na splátky: zaplatíte 3.000 Kč a PS2 máte doma objednávejte na našich telefonních číslech

Zasíláme také na dobírku
Poštovné při objednávce nad 600 Kč neučtujeme!

**02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57**

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáž Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
 - Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Moje vývojářské peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

MINULE: NAŠTVANÝ VYHOZENÝ ZAMĚŠTNANEC A NESLUŠNÉ OBRAZKY. ŽE JSTE ZMATENÍ? NEDIVIL BYCH SE.

S tředa devatenáctého
Dopoledne
Po téměř problémech noci mi Eugen oznamuje, že si je na 99,99% jistý, že jsou ty, ehm, „lechtivé“ obrázky pryč z kódu *Lothar*. Je dost jasně, kdo je tam dostal – ex-playtester/producer Mike, který dostal pádka potom, co se záběry z jednoho z našich disků dostaly do internetového herního magazínu. Vzpomínáte si. Že jo? Hoši hudebníci se pořád špekulují, kde by mohli Mike bydlet, ale Eugen, který je dneska mnohem klidnější, prostě řekne: „Proba už. Je tohle profesionální vývojářský tým nebo... Kmotr?“

Dopoledne
Měl jsem schůzku s peněžníky (jak říkáme šéfum). Zdá se, že má *Lothar* nového sponzora: Hungry Hound Dogbix. Nikdo o té firmě nikdy neslyšel, ale pro to zřejmě špičková značka granulí pro psi. Ke každé kopii hry bude přiložen kupon na slevu při koupi výrobků Hungry Hound Dogbix, což podle mě vypadá trochu ošuntělé, ale Stuart

Chilton, jeden z výkonných ředitelů, říká, že si vzhledem k té spoustě promarněného času nemůžeme stěžovat.

Čtvrtek dvacátého
Dopoledne
Nacházíme se teď v dost choulostivé situaci. *Lothar* je z 85% dokončen a mají přijít dva novináři z časopisu *Absolute PlayStation*, aby udělali preview. Asi hodinu předtím, než se mají objevit, mi zavolá recepční, že mě přišel navštívit pan Jones. Pamatuji si na ty dvě osmileté děti, které nám minulé měsíc testovaly hru. Ten, který viděl ten neslušný obrázek, se jmenoval Felix Jones! Cím dál líp. Pan Jones se naštěstí uklidnil, když jsem mu vysvětlil, že ten obrázek byl součástí zákeřného e-mailového viru a že jsme s tím nemohli nic dělat. Rekl mi: „No jo, slyšel sem o těch virech Love.“ Pak jsem mu dal pár her pro Felixe a on odešel – právě když přicházeli novináři.

Dopoledne
Odešli panové z *Absolute PlayStation* a já si nějak nejsem jistý, že je to zauja-

lo. Nezačalo to zrovna dobře, nejdřív se totiž ptali po prospektech a já jim musel říct: „Na to je opravdu ještě trochu moc brzo.“ Tak je uklamalo, že nebude žádné tričko, a když jsem jim pověděl o Hungry Hound Dogbix, propukli v záchvat smíchu a celou hodinu se vydřeli hihňat. Ten starší, zástupce vydavatele, slibil, že se mi pokusí poslat kopii preview div, než časopis vyjde, ale trochu se při tom červenal a zapomněl tu cigaretu.

Pátek jedenadvacátého
Dostali jsme velký plakát všech postav z filmu *Gauner*, které měli obličje jednotlivých členů týmu. Pod nimi bylo obrov-

skými písmeny napsáno: KDO JE KRYSA? Joe, jeden typek z oddělení pošty, řekl: „To je kodovaná zpráva. Copak jste neviděli *Twin Peaks*?“ Ale nikdo to neviděl.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: *Lothar* je hotov! Skoro. Nebáhej tajemství hlavního programátora a... jistě záležitost s policií.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

FAVORIT VŠECH SKEJTÁKŮ I HRÁČŮ SE VRACÍ S NOVÝMI POHYBY, ÚROVNĚMI A ZBRUSU NOVÝM EDITOREM SKATEPARKŮ! U NÁS SI PŘEČTETE RECENZII! PŘIPRAVTE SE NA TO!

PLUS! FIFA 2001 odhalena! Tajemství motion capture a nejnovější zprávy • Bond na PlayStation - nové zprávy o 007 *Racing a The World Is not Enough* • Recenze *Sydney 2000* • Návod na *Alien Resurrection* s mapami • Přestaňte střílet - recenze *Tenchu 2* • A také *Dino Crisis 2*, *Duke Nukem: Land Of The Babes* a *Chase The Express* • Zbývá už jen pár týdnů - další zprávy o PS2 • Zprávy o *WWF SmackDown! 2* • A mnohem více!



ČÍSLO 31 V PRODEJI VE ČTVRTEK 5. ŘÍJNA

NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...



„Chtěl jsem Julii Roberts, tak jsem jí se scénářem poslal šek na dvacet dolarů.“

George Clooney

o výběru partnerky do filmu
Ocean's Eleven

**SEDMÉ ČÍSLO
TOTAL FILMU
JE PŘÁVĚ V PRODEJI**

**39
Kč**





Tyto a mnoho ďalších her pro PlayStation dostanete u týchto dealerů:

- Praha 1, **Bonton-Land** (palác Koruna), Václavské nám. 1, tel. 02/24262637
- △ Praha 2, **JRC**, nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02/24942507
- × Brno-Modřice, **PlayStation Club Olympia**, U Dálnice 744, tel. 05/47216930

□ Brno, **Elvia Pro**, Rossvetelna 1, tel. 05/42221380 □ Brno, **JRC**, Břehoušská 7, tel. 05/42221260 △ České Budějovice, **Elcom**, areál PVT, Žitkova 1, tel. 038/7747434 × Hradec Králové, **Elvia Pro**, Tr. Karla IV. 663, tel. 049/5514762 □ Jihlava, **Viki s.r.o.**, Palackého 44, tel. 066/7310799 □ Karlovy Vary, **JRC**, Nám. Dr. M. Horákové 16, tel. 0603 213089 △ Liberec, **Elcom, s.r.o.**, Železná 12, tel. 048/5109610 × Litoměřice, **NPB elektronik - CORSO**, Mírové nám. 158, tel. 0416/737174 □ Lysá nad Labem, **TV-Video centrum**, Husovo nám. 172, tel. 0325/514890 □ Mladá Boleslav, **Elvia Pro**, V. Klementa 467, tel. 0326/25543 △ Mladá Boleslav, **R+R Pláno**, Krátká 1301/2, tel. 0326/733673 □ Most, **CENTRON expert**, nám. V. Mostecké stávký 3, tel. 035/42376 □ Most, **K + B Multi Media expert**, Chomutovská ul., tel. 035/6100051 □ Nové Město nad Metují, **Elcom, s.r.o.**, Vratislavovo nám. 100, tel. 0616/618755 □ Olomouc, **BAZO**, Tr. Svobody 21, tel. 068/5224773 □ Olomouc, **Elcom, s.r.o.**, Horní nám. 13, tel. 068/522435 □ Olomouc, **Promarket**, Tr. B. Května 20, tel. 068/5227153 □ Olomouc, **Promarket**, Palackého 13, tel. 068/5228580 △ Ostrava, **Elcom, s.r.o.**, 28. října 41, tel. 069/6111811 □ Ostrava, **JRC**, OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069/6111912 □ Ostrava-Hrabová, **Euro Can Morava**, Městské 258, tel. 069/6706244 □ Ostrava-Ponuba, **Elvia**, Hlavní třída 1017, tel. 069/6910317 □ Pardubice, **Elcom, s.r.o.**, Tr. 17. listopadu 11/221, tel. 040/6614365 × Písek, **Elcom, s.r.o.**, Americká 21/Jungmannova, tel. 019/7224100 □ Poděbrady, **Elvia Pro**, nám. Jiřího z Poděbrad 4, tel. 0324/2535 □ Poděbrady, **Jokr**, Jiráskova 170/III, tel. 0324/5770 △ Praha 1, **CENTRON expert**, Nekázanka 19, tel. 02/2243207 × Praha 1, **Elvia Pro**, Na Poříčí 50, tel. 02/2324263 □ Praha 1, **Elvia Pro**, Revoluční 2, tel. 02/81917230 □ Praha 1, **Elvia Pro Mysbek**, Na Příkopě 19, tel. 02/24236809 △ Praha 1, **JRC**, Vladislavova 24, tel. 02/24948511 × Praha 2, **Elvia Pro**, Karlovo nám. 19, tel. 02/24910617 □ Praha 2, **Elvia Pro**, Vinohradská 50, tel. 02/24233125 □ Praha 4, **Elvia Pro**, metro Budějovická, Olbrachtova 1928, tel. 02/61074172 △ Praha 5, **Datari Zlín**, Skandinávská 1, tel. 02/26511933 □ Praha 6, **CENTRON expert**, Dejvická 8, tel. 02/3124951 □ Praha 6, **Elvia Pro**, Evropská 49, tel. 02/361172 □ Praha 8, **CPT Praha**, U Pekářů 1, tel. 02/83842120 △ Praha 9, **Electricity Centrum Černý Most**, Chlumčická ul., tel. 02/81917230 × Praha 9, **Elvia Pro**, Poděbradská 51, tel. 02/81864040 △ Praha 9, **FAST**, Poděbradská 61a, tel. 02/66610471 □ Praha 10, **Elvia Pro**, Benešská 42, tel. 02/72742341 △ Prostějov, **BAZO**, Kostecká 2, tel. 0508/331360 × Tábor, **Eliax GK**, Křižkovského nám. 869, tel. 0361/255174 □ Ústí nad Orlicí, **Elektro FRANC**, T. G. Masaryka 122, tel. 0465/525515 □ Zlín, **HP Tonic**, Sokolská 305/4, tel. 067/33704 △ Zlín, **JRC**, OD Prior, Masarykovo nám. 6, tel. 067/72146911 218 × Žďar nad Sázavou, **Elcom, s.r.o.**, Nám. republiky 63, tel. 0618/22946



NEPODCEŇUJ SILU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.playstation.sony.cz

PlayStation Magazin



<http://psmagazin.blogspot.sk/>

Scanned By
ZOLINO KIRÁLY

